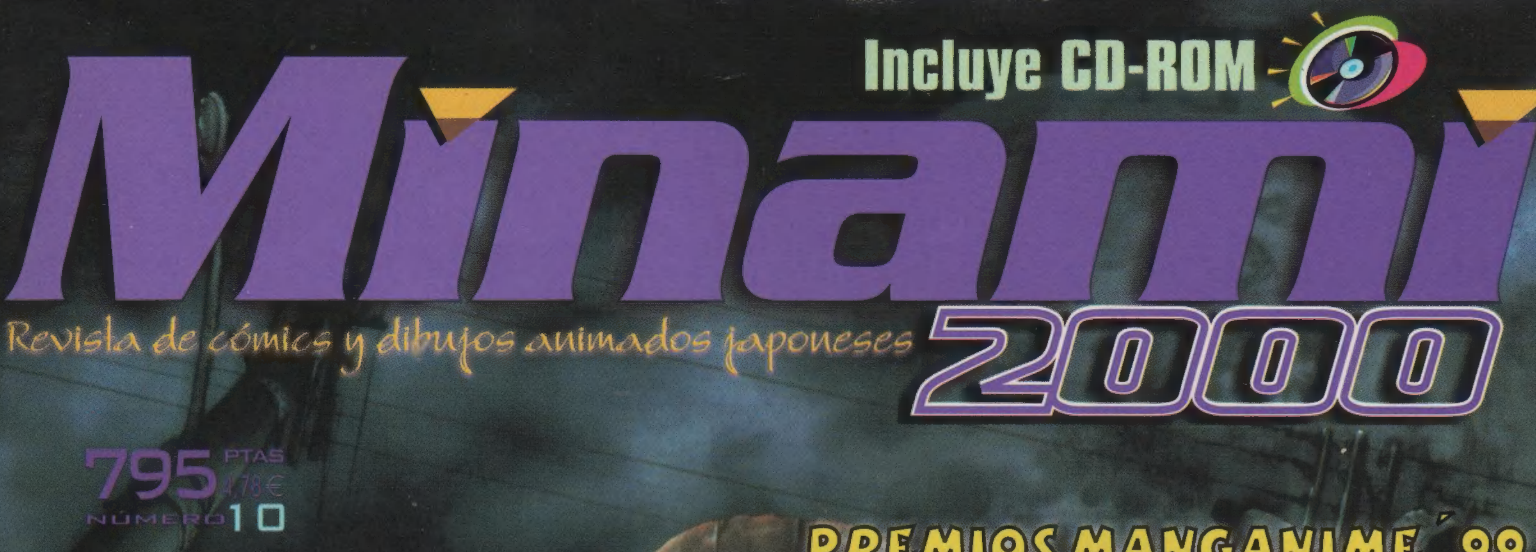


795 PTAS 4,78€
NÚMERO 10

PREMIOS MANGANIME´99

V SALÓN DEL MANGA

ENTREVISTAMOS A HARUIKO MIKIMOTO

serial experiments lain

LLEGA LA NUEVA REVOLUCIÓN

VUELVE EL-HAZARD



TENCHI MUYO - MOLDIVER - GREEN LEGEND RAN - PRETTY SAMMY - BATTLE ATHLETES - NINJA MONO

PIONEER

NOTICIAS - ENCARTE - HENTAI - INTERNET - OPINIÓN - HUMOR - VIDEOJUEGOS - J-POP - FANZINES - YAOI - Y MUCHO MÁS



Chunichi Comics

Travessera de Les Corts 283. 08014 Barcelona España (Spain)
Tel: 93 410-6848
Fax: 93 439-0688
Catálogo,1(Diciembre)

Angel Sanctuary O.S.T | Berserk Ori.Soundtrack | CowBoy Bebop O.S.T.1 | CowBoy Bebop O.S.T.2 | Gaogaigar O.S.T.1 | Gasaraki O.S.T.2 | Gun Smith Cats O.S.T.1 | Hyper Police O.S.T.1 | HyPer Police O.S.T.2 | Lain serialExperiments

Lain serial Experiments OST.1 | Flame Of Recca O.S.T | Saint seiya Gold Collection | Slayer Sound Bible III | Slayer Movie `G´ OST | Slayer TRY * BGM.1 | Slayer TRY * BGM.2 | Touch: Miss Lonely Yesterday | KenShin OVA OST | Kenshin O.S.T III

Sakura Tsujin O.S.T | Tekken OVA O.S.T | Wild Ambition O.S.T | Wild Ambition Arrange | Silent Hill O.C.T | Star Ocean Arrange | Star Ocean O.S.T | King of Fighter 99 O.S.T | S.F III 3rd strike O.S.T | Saga Frontier II O.S.T

FF VI Celtic Moon | FF I & II O.S.T | FF Symphony Suite | FF III O.S.T | Parappa The Rapper | Thousand Arms | ZELDA Ocarina of Time | Gran Turismo O.S.T | Tales of Phantasia | Shenmue Orchestra Version

Bust a Move O.S.T | Panzer Dragoon AZEL | Ridge Racer Type 4 | Konami Game Music 99 | Single 1993 ~ 1998 | L´Arc-en-Ciel DUNE | L´Arc-en-Ciel TIERRA | L´Arc-en-Ciel HEAVENLY | GLAY Complete Singles 2 | X-Japan Single Collection

CD Music Anime:

EVANGELION 1,2,3, End of Evangelion, Refl - ESCAFLOWNE 1,2,3 & ONLY LOVE - SLAYER SONG BIBLE 1.2 &The movie Edition – X The Movie – Monoke Hime
Record of lodoss war 1,3 y best & Record of Lodoss War II 1,2,3 - Saint Seiya memorial box,Original Soundtrack 1-6 - K.O.F 98 – Final Fantasy VII – Final Fantasy Tactic – Reunion Song.
Parasite Eve – Xenogear – Ghost in the Shell – Utena – Puño de la estrella del norte – Nadesico – Shin Kimagure – Ranma1/2 – Sailor Moon etc.............

CD Jap Pop:

X Japan:(Art of live live, Live Live Extra, Crucify my love, Singles, Heath, Live In Hokkaido, Say anything, Ballad, Live Live, Longing, on Piano, Heath & Pata, Sigle II) Speed: (I Starting Over, Steady, First Live) Smap: (009 VICI, Single, Ten) Two Mix: (Fantastix, Single 2, Single, Fantastix 2, Dream Tactix. Bpm 150max, BPM Best Files) Zard: (Forever you, Good-Bye Loneliness, Hold me, Season) Luna sea: (Single, In my Dream, Tokyo Dome I, Tokyo Dome II) Gray: (Pure Soul, Song Book, Best Song 99)The Yellow Monkey: (Single Collection, Sick) B´z:(The Best Treasure, Friends II) etc......

Nota: los precios de los CD's son de 2.200 pts.(Los que son doble o triple se multiplica el precio por la cantidad de CD.)

(O.S.T = Original Soundtrack)



¡¡Aviso Importante!!

Sólo se aceptarán pagos adelantados mediante giro internacional o transferencia bancaria para pedidos procedentes fuera de España.

Nota: También distribuimos a tiendas especializadas dentro y fuera de España.

Vario:

Baraja de Carta: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St.Fighter, Ah! My goddess!, Final Fantasy, Magic Knight Rayearth, **RurouniKenshin** etc............ 1050 pts
Poster tela: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St fighter, Slayer, Final Fantasy, King Of Fighter, Shidow, Kimagure, Dragon Ball Z O GT etc......... 2500pts.
A parte de estos material tenemos un amplio material de manga nacional atrasado y un Amplio catálogo de vídeo y DVD y también aceptamos la suscripción de revistas japonesas como Newtype, V jump, Neo Geo Freek, PC Angel, Papipo, Candy Time etc......

Forma de pago:
Giro postal o contrarreembolso
Nota: para contrarreembolso a partir de 3000pts.
Gasto de envío:
Mínimo 500 pts (3 tomos o 3 CD's o 1 libro de ilustraciones)
Por más de 3 tomos o CD's se aplicará un incremento de 100pts por unidad.
Por más de un libro de ilustraciones se aplicará un incremento de 250 pts por unidad.



Hoja de pedido:

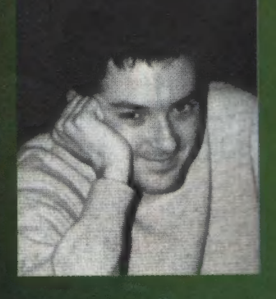
Nombre:______________________
Dirección:______________________
Provincia:______________________
Código Postal:______________________
Pedido:______________________

EL FIN DE UNA ÉPOCA

Cuando, hace ya un año, me reuní con mi grupo de colaborador@s para ver un poco cómo sería Minami2000, una de las ideas que tenía en mente era que tuviera una configuración anual. Es decir, que de año en año tuviera cambios significativos. La idea gustó, ya que en este mundillo impera bastante la máxima de "renovarse o morir". Minami2000 ha cambiado mucho desde aquel lejano número 0, y lo seguirá haciendo (nada es eterno, ni siquiera yo (algún día (que para alegría de mis detractor@s podría estar cercano) dejaré mi puesto para dedicarme a lo que realmente me tira y para lo que he estudiado una carrera), pero en este punto sufrirá una reestructuración aún mayor.
Reestructuración que coincide con cambios en Dokan y, cosa que no me esperaba (aunque en el fondo era lógico), con la aparición de nuevas revistas, lo que en realidad me anima, ya no es sólo daros a vosotr@s, lector@s, lo que queréis, es además demostrar que somos l@s mejores, algo que, personalmente, nunca he dudado, y creo que vosotr@s tampoco. Ahora tendréis la oportunidad de dejarlo claro.
Pero bueno, centrémonos en la nueva Minami. ¿Qué cambiará? Pues básicamente su carácter monográfico, ya no basará el grueso de sus páginas en un solo tema sino que será más parecido al Especial Salón, es decir, que se hablará de series punteras y que os interesen sin que tengan necesariamente que tener ningún vínculo ni nexo entre ellas; además de crearse una nueva serie de secciones fijas dedicadas a grandes autores como Wataru Yoshizumi, Masamune Shirow, CLAMP...
Por supuesto, conservará las secciones que ya tiene y que tanto os gustan, por no mencionar su estilo desenfadado y alegre. Y, desde luego, seguiremos sin vendernos a ninguna empresa o editorial, por lo que seguiremos diciendo las cosas de manera clara y objetiva, lo que sea bueno bueno y lo que sea malo malo. También es bastante probable que os encontréis agradables sorpresas en los regalos que acompañen a la revista...
Pero vale ya de adelantar acontecimientos, que al fin y al cabo todo eso ya lo comprobaréis cuando el mes que viene compréis la nueva y mejorada Minami.
Vamos ahora a hacer un repaso de lo que ha dejado esta Minami2000 en su año de vida.
Que, aunque esté mal que lo diga yo, creo que ha sido mucho.
Y es que, personalmente, no puedo evitar una pequeña sonrisa de satisfacción cuando veo en alguna reunión friki un intercambio de cintas identificadas con las carátulas que en Minami2000 os hemos facilitado; cuando veo el mayor conocimiento que ahora hay de l@s autor@s español@s; cuando veo las caras de felicidad de l@s amantes de alguna serie al tener un dossier de verdad (y no las dos o tres miserables páginas que algunas revistas dedican a la serie que ponen en portada (demostrando que lo único que les interesa es vender, y no dar al público lo que realmente quiere)) e incluso un CD con casi todo lo que puede querer sobre ella; cuando veo las defensas razonadas e inteligentes que nuestras "críticas apasionadas" os han llevado a preparar...
Pero, sobre todo, sobre todo, sobre todo, no puedo evitar una sonrisa de satisfacción y sentimiento de deber cumplido cuando leo las muchas cartas que llegan diciendo que si no hubiera sido por Minami2000 nunca hubieran sabido que este mundillo existía, que ell@s simplemente veían las series que ponían en televisión y que no fue hasta que no vieron en la portada de Minami2000 a los personajes de su serie y leyeron su contenido que supieron de la existencia del manganime en general.
Es decir, no puedo evitar una sonrisa de satisfacción cuando veo el gran número de nuev@s aficionad@s que Minami2000 ha creado.
Así pues, afronto la nueva etapa de Minami con ilusión, con la seguridad que da el saber que nuestra primera idea ha sido un éxito rotundo que ha hecho mucho bien por el mundillo.
El mes que viene veremos lo que da de si la segunda.
Pero hasta entonces, Minami2000 se despide de vosotros, agradeciendo vuestra confianza y deseando que lo hayáis pasado tan bien con nosotr@s como nosotr@s con vosotr2s, tan bien leyendo la revista como nosotr@s haciéndola.
Minami2000 se despide de vosotr@s, pero no con un adiós, sino con un hasta siempre.

THIS IS WHO WE ARE

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



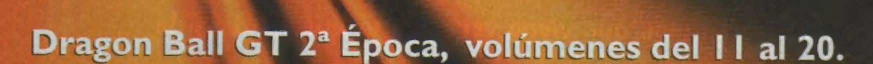
No te pierdas el final de la saga

DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO



DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
21
LA SERIE EN VÍDEO
EPISODIOS 61, 62, 63 y 64
¡EL FINAL!
SEGUNDA ÉPOCA
VOLUMEN 21
TOTAL SERIE 21 VOLÚMENES

¡Completa tu colección con la última aventura!



Dragon Ball GT 2ª Época, volúmenes del 11 al 20.

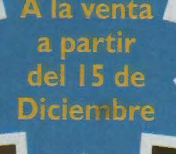






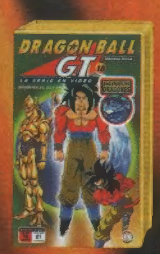















NUEVAS AVENTURAS DE...



Valdeman / Original & Copia



Minami 2000. Enero del 2000

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Santiago Tejero, Gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Andrés G. Mendoza, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako

Maquetación: Jorge Orte

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Sonia García
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami 2000 no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami 2000 aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami 2000 10

TEMA DE PORTADA

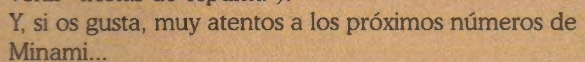
PIONEER

Sin duda todos conocéis a la gran multinacional Pioneer, lo que quizá no todos conozcáis sea su rama dedicada al manganime, razón por la cual hemos decidido dedicar este número a presentárosla.

Desgraciadamente, el enorme número de series con las que cuenta Pioneer nos hace imposible comentarlas todas. Pero, ya que no están todas las que son, al menos sí son todas las que están.

ÍNDICE

Para empezar, lo urgente, y es que en el canal Fox Kids de Canal Satélite Digital los fines de semana a las 16:40 están emitiendo **Pokemon**, una serie que viene precedida por sus arrolladores éxitos en Japón y USA y que aquí también podría triunfar, ya que pese a haber visto pocos capítulos he de admitir que la serie promete. Si llegáis a tiempo, es decir, si compráis esta revista en cuanto salga, que esperamos sea unos días antes de diciembre, no os perdáis el maratón **Pokemon** que tendrá lugar en dicho canal los días 27 y 28 de noviembre, con 6 capítulos seguidos, la mejor ocasión de grabar la serie (no os preocupéis, las escenas de luz están oscurecidas para prevenir "fiestas de espuma"). Y, si os gusta, muy atentos a los próximos números de Minami...



Seguimos con la televisión por cable, en concreto el canal Buzz, a quienes pareció gustar la serie de **Orphen** que presentamos en el anterior número, pues empezarán a emitirla el lunes día 6 de diciembre a las 21:30. A partir de ahí, se emitirá todas las semanas de lunes a viernes. También van a emitir **Nazca**, una serie de héroes y fantasía ambientada en el mundo de los Incas que aparecerá en vuestras pantallas después de la anterior, es decir a las 22:00. Además, ofrecerán la animación del popular videojuego **Fatal Fury**, en concreto el 12-12-99 emitirán la primera (**Legend of the hungry wolf**), el 19-12-99 la segunda (**The new battle**) y el 26-12-99 la tercera (**The motion picture**), todas a las 23:00 horas. Pero no termina ahí la cosa, el 5-12-99, a esas mismas 23:00 horas, nos presentan **Samurai Shodown**, también basada en el popular videojuego. Y claro, no conviene olvidar la emisión del programa *El octavo pasajero*...

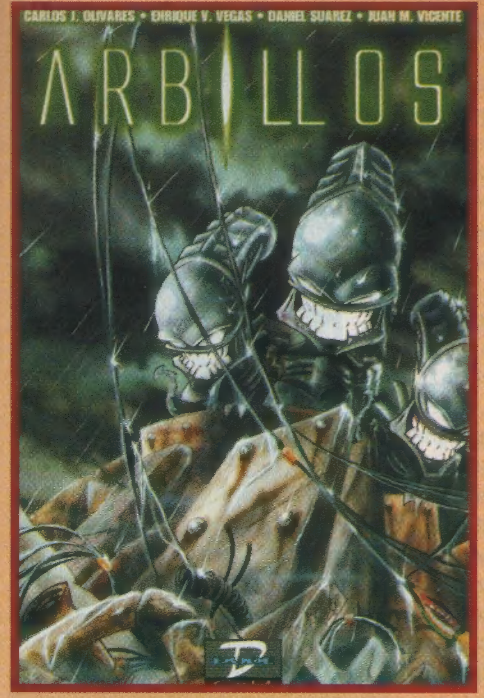
Para terminar con la televisión por cable, el canal Locomotion ofrecerá el día 10 de octubre (todavía falta una semana en el momento de escribir esto) una fiesta de presentación de su nueva programación, destinada a un público mayoritariamente joven (que no infantil) y dentro de la cual anuncian que habrá mucho anime. Nosotros por supuesto estaremos allí y os informaremos debidamente.

Además, ya tenemos noticia de la emisión de **Mononoke Hime** en España, de momento nos han pedido que no lo revelemos pero podemos adelantar que será en el primer trimestre del año que viene. Y no os preocupéis, que hablaremos de Ghibli o en su defecto de dicho film cuando la fecha así lo indique.

Sobre las novedades en vídeo, poco que aportar, Manga Films ofrece sus ya anunciados títulos de **El Hazard 2** (título en el que, desgraciadamente, no aparecen algunos de los dobladores de la primera parte, entre ellos el genial que hacía de *Jinnai*), **Dr. Slump, Bubblegum Crisis, Final Fantasy** y **Pretty Sammy** (seguimos esperando para las cintas de **Maison Ikkoku** y **Urusei Yatsura**) mientras que Selecta Vision saca **Serial Experiments Lain**, además de **Cowboy Bebop**, claro, y no olvidamos que para el próximo año nos prometieron **Queen Emeraldas** y **Harlock Saga**. Por su parte Dynamik SK España ya ha sacado las primeras cintas de **City hunter 3** y **Utena**, y siguen negociando **Video Girl Ai**.... Para terminar con vídeo, en el salón Filmax anunciaba que sacaría la animación de **Spriggan** (**Striker**) en castellano. Estaremos atentos y seguiremos informando.

En cuanto a los canales de televisión, en Baleares se ha empezado a emitir **Sailor Moon** (en concreto creo recordar que en el canal 4). **La pequeña Memole** ha empezado a reemitirse en Canal Sur a las 8:30 de la mañana, mientras que **Card Captor Sakura** va por su cuarta reposición (unos tanto y otros tan poco, aunque según me comentaron en Arait están vendiendo las series de Canal Sur a otras autonómicas, así que puede que en breve podáis disfrutar unos cuantos otakus más (si no recuerdo mal, uno de los canales era el autonómico catalán, así que puede que esa Comunidad Autónoma vuelva a ser en breve el paraíso del otaku en lo que a series de anime se refiere)). Poco más, ya que muchas de las novedades son en canales autonómicos o incluso regionales y locales de los que no hemos podido tener conocimiento.

Pasamos a las novedades manga, que con motivo del salón del manga son un montón. Empezamos por el rey indiscutible, que es el manga de **Ruroni Kenshin** que ha publicado Glénat, superando todas sus expectativas y llevando a que se agotara y tuvieran que reponer existencias el mismo día que lo llevaron; no hemos podido leerlo, pero dicen que es bastante diferente al anime, y que eso hace que la cosa mole más al no ser exactamente lo mismo. Norma por su parte sacó, imaginamos que con motivo de la visita de *Haruiko Mikimoto*, **Macross 7 Trash** 4, aparte de la segunda parte de **Lodoss**. Y llegamos a Planeta, que es la que más noticias nos aporta. Para empezar, anuncian una reducción de su línea manga, al parecer por las malas ventas generales (no sé, no paran de reducir y cortar títulos, no me explico cómo pueden vender tanto las revistas de manga y tan poco los mangas en sí), los primeros afectados van a ser **Slayers** (y eso que tenía apoyo televisivo) y, agárrense los machos, **Detective Conan**. Sí, puede que **Metantei Conan** cierre por falta de ventas, algo que me parece bastante alarmante dado que me parece lo que mejor que tiene actualmente en el mercado (aun a riesgo de que las marmaladebabosas que defenestren por ello). Y hablando de **Marmalade Boy**, ya ha salido su reedición en formato cómic-book, ¿alcanzará esta serie a la todavía insuperada **Dragon Ball**? También han sacado **Outlaw Star**, el tomo 20 de **Bastard**! (que me temo anuncia el cierre de la versión española), **Adolf, One Piece** (serie que, por cierto, acaba de estrenar animación en Japón) y **Layla & Rei** (como no nos dieron ejemplares, no los podemos comentar, ea). Además, Planeta anuncia la publicación en tomos de **Blue Seed** y de, tachán tachán, **X** de Clamp, atentos/as a futuras Minamis. También se puede encontrar el segundo tomo de **Cyber Weapon Z**, cuya



buena marcha ha hecho pensar a Hikari en traer más títulos (ya informaremos de cuáles). Finalmente, quiero hablar también de Dude, que aunque no tiene línea manga en sí, acaba de publicar una parodia de **Aliens** (llamada **Arbillos** y que no está mal, aparte de que algunos de los detalles ocultos por las viñetas son geniales) que cuenta en su reparto con *Carlos Javier Olivares*, un dibujante autóctono que se dio a conocer gracias a sus trabajos en las líneas manga de las editoriales. Dude también ha publicado **Kaboom**, que pese a ser americana tiene una cierta estética manga. Evidentemente, Dude publica más cosas (entre ellas el magistral **Bone**) pero nos centramos en aquello que guarda relación con el manganime.

Y bueno, no son exactamente editoriales pero hacen el papel. Ya tenemos constancia de otro grupillo de frikis que se tira al rollo de intentar publicar en cristiano por su cuenta en plan fanzine lo que las editoriales no quieren traernos, siendo esta vez **Nausicäa del Valle del Viento**. Para más información preguntar en el Club Manga de Igualada.

Noticias de fuera, de usalandia nos llega la noticia de que Viz cambia el 100% de su distribución a Pioneer, al parecer movidos por el éxito que han tenido las distribuciones a gran escala de esta compañía. Si es que Pioneer es "mu buena", por eso le hemos dedicado este número (Minami 2000, siempre los primeros, los demás nos van a la zaga, je, je, je... (publicidad encubierta (causada principalmente por la hora y mi estado físico y emocional ^_^U))).

También de yankilandia nos llegan rumores de que la película de **Astro Boy** (del maestro *Osamu Tezuka*) finalmente se ha puesto en marcha por parte de Columbia Pictures, tras dos años de negociaciones para conseguir los derechos, que finalmente han sido adquiridos por un precio que se encuentra entre 1 y 2 millones de dólares. Columbia apunta como fecha de estreno el verano del 2001 (lo que da tiempo más que de sobra a que cancelen el proyecto, como casi siempre que tratamos temas de estos) en lo que será una mezcla de gráficos por computador, animatronics y acción real. *Jim Henson Pictures* y *Don Murphy* producirán la película, mientras que *Todd Alcott* (**Antz - Hormigaz**) escribirá el guión.

Vamos con la parte japo, en la que vamos a seguir nuestra tónica de facilitar direcciones y datos de autores japos. En esta ocasión le toca el tuno a *Chiaki J. Konaka*, guionista entre otros de **Armitage III** y **Serial Experiments Lain**. Su dirección de correo electrónico para lo que queráis comentarle (se recomienda el uso del inglés si no domináis el japo, ya que es poco probable que sepa español y mucho menos aún dialectos autonómicos) es: *cjk@konaka.com*

Majsutsushi Orphen o **Sorcerous Stabber Orphen**, como es también conocida, serie que os presentamos en el anterior número de Minami, ha estrenado una nueva animación, se llama **Majutsushi Orphen Revenge** y llegó a las pantallas japonesas a primeros de octubre.

Reseñar la aparición de los tomos 9 de **Inu-Yasha**, 1 de **Angelic Layer** y 11 de **I´´ s** (en el que podemos comprobar cómo *Katsura* sigue basando sus historias en una ingente cantidad de tetas y culos ante su imposibilidad de crear una historia mínimamente llevadera).

Y, aunque no creo que vaya a tener mucha repercusión en España, al menos a corto plazo, ya que hablamos tanto de AIC en este número me parece interesante comentar que el 14 de octubre tuvo su inicio la serie **Ima, Soko ni Iru Boku** , otra producción de AIC .

También tenemos noticias de un nuevo videojuego que ha contratado a *Masakazu Katsura* para los diseños de personajes, en cuanto tengamos más noticias os iremos informando.

Para finalizar, ahí va la lista de los 10 animes con más éxito en octubre en Japón (según Anihabara):

1. Card Captor Sakura
2. Futari no Jo-ou-sama
3. Turn A Gundam
4. Oja-Majo Doremi
5. Tenshi ni Narumon!
6. Betterman
7. Mahou Tsukai Tai!
8. Medarot
9. Soreyuke! Uchu-Senkan Yamamoto Yohko
10. Digimon Adventure



EVENTOS

Para empezar, y si aún llegáis a tiempo, del 9 al 28 de noviembre se celebra en Cornellá (Barcelona) la **Muestra del Cómic ´99 de Cornellá**, con exposiciones y tal, pero el papel que nos dieron está en una cosa rara que no entendemos sin traducción al cristiano, así que no podemos dar más información al respecto.

Y hablando en pasado, reseñar que en el festival de Sitges se incluyeron algunas proyecciones de anime, lo que nos parece cuando menos positivo, y quién sabe, quizá un principio...

Ahora vamos con los eventos futuros. Para empezar, los días 17, 18 y 19 de marzo del 2000 tendrán lugar el **Salón Manga Jerez 2000 (Otaku Revolution)**. En cuanto nos pasen el programa y se acerquen las fechas os lo publicaremos (y sí, nosotros también pensamos que el nombrecito se las trae).

Del 17 al 21 de abril del 2000 los aficionados a la historieta y animación nipona podrán tomar el centro Bilbao Arte, dónde podrán disfrutar de proyecciones, mesas redondas, exposiciones, mercadillo y sala de videojuegos en lo que será la **2ª Semana del Manga y Anime de Bilbao**. El programa ya está más o menos configurado pero pensamos que es demasiado pronto para ponerlo, ya lo publicaremos cuando se acerquen las fechas.

También nos ha llegado noticia de la celebración de las **Jornadas de Las Rozas** (Madrid) hacia abril o mayo del 2000, que estarán dedicadas al cómic en general, pudiendo meter otros como por ejemplo rol. Seguiremos informando.

Y ahora sí, vamos con lo que ha sido la comidilla de todos los forums frikis de opinión en los últimos días, vamos con el...

V SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

Del manga y de un montón de cosas más, claro, mas para los frikis siempre será el del manga. Pero bueno, como fue de otras cosas, vamos también a comentarlas.
Durante los días 29, 30 y 31 de octubre se celebraron en La Farga de Hospitalet (Barcelona) numerosos actos, como por ejemplo las Jornadas Bárbaras, que permitieron ver algunos de los mejores disfraces del sábado (había algunos muy currados, y la bárbara estaba realmente bárbara, slurp), o movidas de videojuegos, en las que los frikis de las consolas pudieron demostrar que son los que mejor saben darle a la mano (para manejar el mando, malpensados...). Y ya, que a nosotros lo que nos interesa es el manga, así que a eso vamos (de todas formas, agradecer el esfuerzo de la organización por globalizar el salón y no restringirlo, en un loable intento de que el manga se integre definitivamente entre el resto del cómic y deje de ser considerado como algo aparte).

Este era nuestro stand, en el que regalamos muchas cosas

Hubo, como cada año, numerosas mesas redondas, montadas por *Rafa Gallardo* (con alguna ayudilla ocasional del que suscribe) y en las que parece que se invirtieron los papeles: Para las mesas "importantes" había personalidades de sobra, mientras que para las consideradas "de relleno" o "para pasar el rato", normalmente abarrotadas porque son en las que se mete cualquier friki con ganas de sentirse una estrella, estaban *quasi* vacías. Fueron bastante amenas e interesantes en general.



El público se destrozó las manos aplaudiendo al reparto de Heidi

Hubo, como cada año, un encuentro con el autor invitado (que este año sí que era autor de verdad), pero como lo entrevistamos os remitimos a la susodicha entrevista.
Hubo, como cada año, proyecciones, que como están montadas por frikis (coordinadas por *José Luis Puertas*), pues son francamente interesantes y en muchas ocasiones son justo lo que el público pide. La sala estaba siempre abarrotada, incluso para las presentaciones de cosas "conseguibles" en España.
Hubo, como cada año, numerosos puestos de venta que daban el inevitable aspecto de mercadillo, pero bueno, como a este evento va mucha gente de ciudades sin tienda especializada, pues se perdonan por el bien que pueden causar a estas personas.
Hubo, como cada año, que pagar bastante por la entrada, lo que de nuevo llevó a que la peña ideara ingeniosas maneras de colarse.
Y hubo, no como cada año sino como sólo desde hace poquito, actividades frikis de verdad como karaoke o cosplay (concurso de disfraces). Como esas son las estrellas del salón, vamos a centrarnos un poquito más en ellas.
Para empezar, el karaoke, libre durante todo el salón y con concurso oficial el sábado por la tarde. Fallo gordo aquí tanto para la organización como para los propios aficionados. Por parte de la organización porque no tuvo ninguna previsión y apuntó a todo el mundo que quería berrear, resultando que luego había más de 150 concursantes para más o menos una hora y media de concurso. Poniendo unos dos minutos por canción para abreviar y que diera tiempo a más y otro medio



Lázaro Muñoz sabe aprovechar lo único bueno que tiene Katsura



No, no iba disfrazado, es que el redactor jefe de Dokan es así, de verdad, no os engañamos

minutejo entre que un concursante entra y el otro sale, nos salen 375 minutos, más de 6 horas. Así pues, como era imposible que cantaran todos, se decidió hacerlo por sorteo, con lo que una mano inocente (bueno, era la mía, así que de inocente tenía poco) fue sacando a unos pocos afortunados. En la crítica a los aficionados, que muchos de los que se apuntaron luego no estaban, si eso se repite el año que viene, en el que seguramente habrá un cupo, puede darse el caso de que la peña se apunte a lo loco, luego no vaya, y resulte que queden sólo unos 5 ó 6 para el concurso, siendo entonces imposible apuntar a nadie más porque todos los que estén querrán participar y será imposible hacer la selección. Entre los aspectos curiosos, las creo recordar 23 personas que intentaron que las colara y/o enchufara o las que intentaron salir en lugar de gente que no estaba (por no mencionar los despistadillos que a medio concurso preguntaban si todavía podían apuntarse), así como una chica que escribió toda indignada a la organización alegando que me había visto colar a una chica en el concurso. Esto aun aun podría creerse (total, sólo tendría que haberlo hecho sin que me vieran ni los de la organización que estaban al lado de la vitrina ni los más de 300 espectadores que me rodeaban), pero es que, agárrense los machos, la chica que dice que colé NO SALIÓ ELEGIDA PARA CANTAR. Tócate. Sé que tengo mala fama, pero esto es pasarse...

Por lo demás, lo de siempre, algunos muy bien, otros fatal, mucha ilusión y empeño general, muchos premios (que nadie discutió) y, como siempre, ningún sentido del ridículo.

Y llegamos al cosplay, al evento que más fotos hará correr en los próximos días. Una burrada de participantes (más de 150, creo recordar) llevaron a un nuevo error de la organización, que dio varias veces un mismo número, a ver si el año que viene mejoramos... Como decía, de nuevo muchísima ilusión y esfuerzo, mogollón de horas cosiendo o buscando, aparatosos peinados, asfixiantes ropas, preciosas microminifalditas... y de nuevo ningún sentido del ridículo. De tal forma que el concurso de disfraces puede considerarse un éxito: numerosas representaciones, gente muy metida en su papel, series enteras sin dejarse a nadie, el "*mata a Lázaro*" como deporte nacional... En fin, que genial. Reseñemos los momentos estelares, los que arrancaron más aplausos del público, que fueron:

- La aparición del reparto de **Heidi** casi al completo, *Clara* con silla de ruedas y *Abuelito* incluidos.
- La presencia de nada menos que nuestro nunca suficientemente querido *Totoro* (bueno, dentro iba una chica (que por cierto debía estar cociéndose la pobre chica), pero *Totoro* siempre será eso, *Totoro*).
- La subida al escenario de el insigne *Lord Vader*, maestro de maestros.
- La aparición de *Nadio* de los mares misteriosos (sí, habéis leído bien, *Nadio*). Ver para creer.
- Los revoloteos de las preciosas microminifalditas que las diversas *Ioris* (chicas *Katsura*) que hubo portaban (casi debería decir que "no portaban", porque se veía todo (claro que yo es que me asomaba H_H (rabia, rabia, envidia, envidia))).
- La escenita hentai que se marcaron *Deedlit* y *Parn*. Sin comentarios, que esto no es la sección hentai.
- Algunos combates (simulados, por supuesto), como por ejemplo el que disputaron *Andy* y *Terry Bogard*.
- El guarrazo que se pegó nuestro querido compañero *Amano*, el que iba disfrazado de *Sakura* con patines incluidos, bajando las escaleras.
- La subida a recoger el premio de *Mantis* (de **Metal Gear**), vaya rallada de disfraz y de chaval.

Y creo que estos son, seguro que se me olvida alguno o que pensáis que le he dado demasiada importancia a otros, pero al fin y al cabo esto es una valoración subjetiva, que por si lo habéis olvidado yo me tiré más de cuatro horas y media allí arriba diciendo tonterías y mi mente puede haberse visto afectada por tal hecho.

En cuanto a los premios... bastante bien aceptados en general, excepto el principal, el premio al mejor disfraz, que se llevó una chica disfrazada de *Utena* y que levantó las iras del público, que coreó un "tongo, tongo". Y para colmo las broncas me las llevé yo (igual que con lo malo que tuvo el karaoke), que era la parte visible. Que no, que yo no tengo nada que ver, que yo sólo estaba allí para presentar y animar y no fue hasta última hora que se me cogió para deshacer cualquier posible empate ya que el jurado era par, pero no tengo nada que ver con la elección, ¿alguien se ha molestado en preguntarme si dicha elección me pareció justa o yo también pienso que hubo tongo?

Bueno, pues a grandes rasgos eso fue lo más importante del salón, o al menos eso es lo que los frikis más preguntan, comentan y quieren saber (al menos de la parte "oficial", omito por supuesto cenas frikis, juergas con sangría (y más cosas) y... bueno, pues eso, ligues, orgías y tal, que también hubo, y mucho).

Lázaro Muñoz

PD: Ah, sí, y exposiciones. También hubo exposiciones. ¿Alguien las vio?



Lázaro se lo pasó en grande de Ryo Saeba"

Haruhiko Mikimoto

Sudando con Harahuko Mikimoto
(Basado en hechos reales)

¿Creíais que todas las revistas se hacen de manera seria y formal? Qué engañados estáis.
Siempre o casi siempre aquello que parecen artículos serios de cara al público lector no han sido sino un baile de desastres encadenados. Para romper con estos convencionalismos, os vamos a mostrar cómo se realizó realmente la entrevista con *Mikimoto* (y sí, es prácticamente la misma que la de Dokan, qué pasa). A veces, las apariencias engañan...
Estaba sudando. Eran las once y media de la mañana del domingo del Salón. En cinco minutos íbamos a tener una entrevista con *Haruhiko Mikimoto*, el invitado del Salón del manga de este año, y estaba sudando porque no teníamos nada preparado y ni tan siquiera *Lázaro*, que iba a ir conmigo, había aparecido.
En esto que llega *Bárbara Pesquer* (¡un saludo!) y dice que *Mikimoto* lleva ya un buen rato esperando, que a ver cuándo demonios aparecen "los de la Minami 2000" para hacerle las preguntas (*NdL: "Los de la Minami 2000" llegaron exactamente cuando nos dijo la organización, ni un segundo antes ni un segundo después, ya que "los de la Minami 2000" sí estaban enterados del último cambio de planes y horas, no como otras*)... DIOS, *Haruhiko Mikimoto* está en una habitación a pocos metros de aquí, y con un poco de suerte se va sin que le consigamos arrancar ni una sola palabra.
Dios, Dios, DIOS. Me voy resbalando (por el sudor, se entiende) hasta el karaoke, donde *Lázaro* estaba siendo acosado por hordas de terribles quinceañeras. Tras un buen rato de arduas luchas consigo que me lo presten (con la condición de que se lo devolviese en cinco minutos), y echamos patas hacia el *stand* de Ares Informática...
¿Tienes las preguntas? ¿Pero no las tenías tú? ¡¡DIOS!! Pero *Lázaro* se planta como si no pasara nada y dice que a la rica inventiva, que si qué opinas de España, qué te parece tener tantos fans en España, y todo eso ¿no? Qué remedio. Cogemos la grabadora y corriendo (y sudando) llegamos hasta la sala de prensa. Allí están *Bárbara* y la intérprete (*NdL: De nombre María Ferrer*), que nos pide que le demos las preguntas por escrito... y le decimos que vamos a improvisar que no tenemos nada preparado... y las dos empiezan también a sudar.
Nos sentamos frente a *Mikimoto* y su representante, encendemos la grabadora. Me sudan las manos, me suda la frente... me la suda todo.
Lázaro me mira con cara de juerga... allá vamos.





Minami2000: ¿Qué te parece que tus dibujos sean tan conocidos en un país tan lejano como España y tener tantos fans?

Haruhiko Mikimoto: Estoy sorprendido de que haya tantos fans y tanta afición en un acontecimiento como este, y aunque estoy más familiarizado con los salones que se celebran en Japón, no puedo sino estar muy contento y agradecido de que aquí haya ferias del cómic como éstas. Bueno, respecto a mis obras, no sabía que fueran conocidas, y ni mucho menos que tuviera tantos fans...

M2000: Cuando dibujas, ¿en qué te inspiras y qué tratas de transmitir al lector?

HM: La verdad es que eso depende del encargo, porque realmente no dibujo todo aquello que quiero. Por ejemplo, cuando diseño personajes, me suelo ceñir a las exigencias del director. Si hablamos de las ilustraciones, que la mayoría de las veces son de encargo, lo primero que busco es un dibujo que me satisfaga y que sea de calidad.

M2000: ¿Hay alguna ilustración que hayas realizado por puro placer, sólo para ti?

HM: Desde que soy profesional pocas veces he tenido oportunidad de dibujar algo que se me antoje, eso se dio más en mi época de principiante.

M2000: Claro, es normal.

De todos modos tengo la suerte de que me encarguen trabajos de lo más variado, dentro de los que normalmente suele haber pocos requisitos, y de vez en cuando tengo total libertad, así que de una manera u otra siempre puedo imprimirle a mi trabajo algo de lo que a mí me gusta.

Viendo la afición que hay en España, ¿cabe la posibilidad de que incluyas el país de España o algún componente español en alguno de tus próximos trabajos?

Es posible que así sea, ya que todas mis experiencias se convierten en fuentes de inspiración para mi trabajo, pero como he visto tantas cosas nuevas y tan sorprendentes, es posible que tarde en asimilarlo todo, con lo que puede ocurrir que al final no saque nada de este viaje que quede reflejado en mi trabajo. En cualquier caso, gracias a este viaje que estoy haciendo por España he desconectado un poco con mi rutina, a la vez que he renovado mis fuentes de inspiración, que ya es mucho.

No sé cómo será en Japón, pero aquí es principalmente conocido por sus trabajos en la serie "**Macross**". ¿Se siente encasillado como algunos autores que son conocidos por una sola obra o te sientes totalmente libre ya que nadie te relaciona con uno solo de tus trabajos sino por el conjunto de ellos?

Estoy muy agradecido de haber podido trabajar en una obra como "**Macross**", ya que ha sido gracias a su popularidad que yo he empezado a ser conocido, por tanto no puedo renegar del éxito de la serie que catapultó mi carrera.

En España, todos sabemos que el manga está bastante mal visto y es algo así como una subcultura marginal ¿Ocurre lo mismo en Japón? ¿Es cierta la realidad que refleja "**Otaku no video**"?

Es algo complicado... En Japón mucha gente lee mangas y es considerado como una cosa normal, pero también hay maníacos del manga y obras dirigidas específicamente a ese público "freak".

¿Visteis ayer el cosplay o el karaoke? ¿Qué os pareció ver a españoles cantando en japonés?

HM Estoy especialmente sorprendido con el cosplay. Había mucha gente con muy buen gusto... aunque también los había con disfraces muy malos... ¿Puedo hacer una pregunta? ¿Son gente rara todos los que han venido al Salón?



Haruhiko Mikimoto es el de la derecha, el de la izquierda es su representante.

¿Es que nosotros parecemos raros? Normalmente todos los que vienen aquí son gente de lo más convencional, pero teniendo en cuenta que el manga está mal visto aquí, todos aquellos que vienen son mal vistos también.

HM ¿Ocurre esto sólo con el manga o también con las otras corrientes del cómic, como el español? ¿Hay también freaks del cómic español?

Bueno, realmente hoy por hoy no existe mucho mercado de producto nacional, y las obras que se publican no tienen un marcado carácter comercial, por lo que es muy difícil que alguien llegue a ser un "freak" del cómic español.

HM En EEUU existe un grupo de gente al que le gusta el cómic en general y más específicamente otro grupo al que le gusta el manga únicamente. ¿Ocurre también esto en España?

Sí, claro, aquellos a los que les gusta mucho el manga son aquellos que vienen a este Salón. En Mayo se celebra también en Barcelona el Salón del Cómic, y ahí sí, asisten seguidores de todo tipo de cómic y corrientes relacionadas con él. Por cierto, ¿conoces el trabajo de algún autor español?

No... Ah, bueno, ayer conocí a *Nacho Fernández*, que nos enseñó un cómic hecho por él. A todo esto, ¿vosotros dos sois...? (Cierto, entre pitos y flautas olvidamos presentanos).

¡Joder, es verdad! Yo soy el redactor-jefe de la revista "Minami 2000". Yo... yo dibujo para la "Dokan", pero como sé algo de japonés (me he adobado). Por cierto, ¿podría enseñarle algún dibujo?

Por supuesto.

Aquí es donde la entrevista se va a hacer puñetas, porque le enseño los dibujos y la conversación tira por otros derroteros. Después de ver la carpeta completa, el representante de *Mikimoto* me recomienda sutilmente que me dedique a la traducción, que se me da muy bien (...todavía no me he recuperado de ese shock...). Y una vez hemos dejado todos de sudar, *Lázaro* se hace las típicas fotos con *Mikimoto* (yo no salgo... snif), hacemos el pertinente intercambio de tarjetas, unas palmaditas en la espalda y a casita que ya es tarde y hemos trabajado muy duro.

¡Ah!, eso sí, la patata caliente que era escribir el artículo me ha caído a mí, el más pardillo de todos. Si es que no aprendo... y lo que voy a sudar...

J.M. Ken Niimura
(H Studios, aún sudando)

Serial Experiments Lain

E■ la Red nada es real... Allí puedo tener 19 años, un cuerpo que excite virtual y realmente ■ más de uno en el chat y vivir en Murcia (o podría ser un chico de 23 moreno de ojos azules, con un efecto similar sobre ellas), un número como el 450 te puede dar una sensación irreal de control y poder, y la gente se confunde en un mar de falsa información y pretensiones. **Serial Experiments *Lain*** no queda tan lejos de todo esto. En un ambiente claramente actual, la realidad y la imaginación se mezclan hasta ser casi indistinguibles.

Lain Iwakura no tiene ningún interés por los ordenadores, prefiere colarse con sus amigas en el club Cyberia siendo menor de edad. Aunque en realidad *Lain* tiene poco interés en eso también, es demasiado tímida... 'poco adulta', dicen sus amigas. Pero todo cambia cuando *Chisa*, después de muerta, le manda un e-mail a *Lain*... "No he muerto; sólo he abandonado mi cuerpo". A partir de entonces, *Lain* siente una tremenda curiosidad por el mundo que existe tras su NAVI, el mundo Wired. Su ordenador le saluda por primera vez, pero no es suficientemente potente y pronto necesita otro más moderno. Es más, en pocos días se ve envuelta en una espiral de información, cada vez con mayor interés de aprender. Empieza a conseguir cosas que una persona normal no hace, y modifica su Navi con un Psyche Overdrive. Pero su afán por descubrir el misterio de la desaparición de su compañera la lleva a mezclarse con un poderoso grupo de hackers, los Calculus Knights...

Curiosamente, la serie tiene una parte de su nacimiento en Internet. Con el guión ya trazado, fue casi una casualidad que el productor *Yasuyuki Ueda* encontrara en una página web los dibujos de un aficionado totalmente desconocido, *Yoshitoshi Abe*. Su estilo peculiar de inmediato llamó la atención de *Ueda*; comenta *Abe*, que cuando conoció al productor por primera vez y éste le preguntó cómo iba todo lo único que se le ocurrió contestar fue: "Tengo deudas por un millón y medio de pesetas" (en Japón estudiar es muy caro y muchos acaban teniendo que pedir préstamos).

El trabajo de *Abe* se adaptaba perfectamente a la imagen que el creador de la serie, *Chiaki Konaka*, tenía en su mente. No buscaba *un determinado estilo* pero buscaba un estilo diferente, algo que mirándolo se pudiera reconocer de inmediato. Y ciertamente el estilo de **Lain** es reconocible. Visualmente se desarrolla como una experiencia casi única. Reduciendo los decorados al mínimo, con muchos fondos lisos, se consigue dar un aspecto de irrealidad a la vez que de opresión. Por otro lado, los 13 episodios de que consta la serie son un verdadero esfuerzo de acabado y experimentación.



Mientras otras series basan su impacto en fuertes imágenes de robots enloquecidos o espectaculares efectos, en **Lain** todo es más sutil, más discreto.

Pero sólo porque se esfuerza precisamente en mantener una solidez global, en que lo espectacular sea normal, en que los efectos sólo sean un elemento más. Por lo demás, las técnicas y el esfuerzo aplicado es probablemente muy superior al que encontremos en cualquier otra producción actual. El resultado es... artístico. Esa es la palabra que viene a la mente al describir su aspecto.

Ha llegado un mail.

Muchas escenas podrían pasar desapercibidas si no se presta atención, pero pronto hacen su efecto de modo inconsciente. Fondos vacíos, planos cortos, centran la acción sobre los personajes en ocasiones de forma claustrofóbica. Todo parece estar pensado de un modo ligeramente diferente, ligeramente extraño. Y sin embargo, la calidad del acabado es mucho más alta de lo que es habitual en una producción en principio poco comercial. Hay mucho esfuerzo detrás de cada imagen, de cada escena; nada es casual. *Lain* va al colegio y los fondos son blancos, casi completamente vacíos. Incluso dentro, por los pasillos, algo falta. No hay gente, aunque debería estar lleno de alumnos. Es una sensación distinta. Ver cómo el vagón del tren que se mueve es el del fondo y no el tuyo, produce una proximidad que implica al espectador; sientes que realmente estás ahí en ese tren, en ese vagón.
La sensación de proximidad es arrolladora, pero sin embargo el estilo no busca el hiperrealismo, más bien al contrario. Por otro lado, en **Serial Experiments** existe otro mundo, el Wired, en convivencia con el real. Reconciliar la animación digital con la animación tradicional es uno de las asignaturas aún pendientes en casi todas las producciones. En algunos casos, como Disney o el estudio Gonzo, se produce un vuelco total a la animación por ordenador. Los resultados son variables, suponiendo por ejemplo para Disney la necesidad de algunos cambios de estilo.
En otros casos, la integración de animación tri y bidimensional no acaba de encajar.
Poco a poco, la inclusión de efectos digitales en las nuevas producciones va mejorándose y en muchas ocasiones no es distinguible, pero aún le queda un largo camino.
En este caso, la aproximación al problema es diferente. Aquí la realidad está cargada de estática, de interferencias, es realmente imperfecta. La resolución del Wired es limitada, estamos en el fondo dentro de una tecnología similar a la actual. Y precisamente es eso lo que le da un aspecto más creíble, más natural.
Ahora mismo, escribo desde un Pentium II en una universidad de NY, por la cámara puedo recibir imágenes y sonido de otra gente, pero la imagen es pequeña y el sonido no se sincroniza del todo... El Wired es similar, la proximidad es mucho mayor, pero es también imperfecto.
Todo esto, es lo que hace de **Lain** un caso muy especial. No se trata de una gran producción con importantes medios disponibles, y sin embargo, se ha cuidado en ella hasta el más mínimo detalle.

Technical data...

Título original: Serial Experiments Lain
Duración: 13 episodios de unos 25'
Formato: DVD / VHS
Producción: Pionner animation
Año de producción: 1998
Staff:
- Dirección: Ryutaro Nakamura
- Diseño de personajes: Yoshitoshi Abe, Takahiro Kishida
- Guión: Chiaki Kanoda
- Story Board: Ryuaro Nakamura
- Director artístico: Masaru Sato
- Editor: Takeshi Seiyama
- Sonido: Youta Tsuruoka
- Música: Reiichi "CHABO" Nakaido
- Animación: J-Works

Disponibilidad: En Japón, USA, Italia, España
Voces principales:
Lain Iwakura: Kaori Shimizu
Yasuo Iwakura: Ryunosuke Obayashi
Arisu Mizuki: Yoko Asada
JJ: Kazuo Chikada
Dj: Ari Morizumi

Lain es Lain. No hay otro yo aparte de mí.

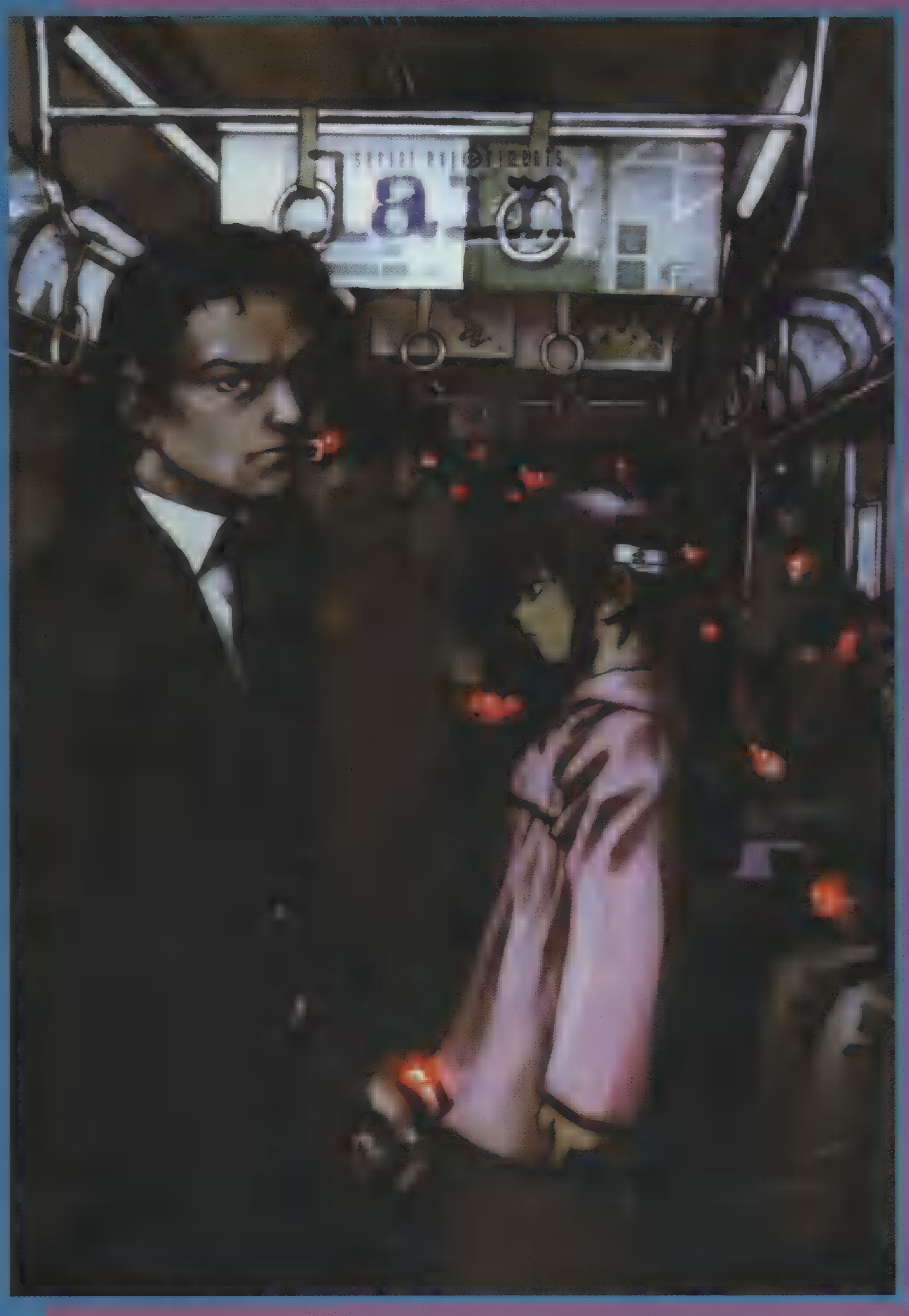
Por otra parte, **S. E. Lain** no es una de esas producciones bonitas sin un argumento detrás. De hecho, el *script* fue algo complicado para el propio autor. Más allá del simple cyberpunk de su anterior **Armitage III**, esta obra es para *Konaka* un reto mucho más complejo. Su desarrollo se acerca

Lain en España

Serial Experiments Lain es una producción de Pioneer, una multinacional que ya ha editado antes otras series en el nuestro y en otros países. Al igual que en otras ocasiones, ellos mismos cuidan las ediciones fuera de Japón introduciendo las adaptaciones, generalmente bastante cuidadas y de gran calidad.

Esta no es una serie fácil de adaptar. Los diálogos originales son confusos. Existen multitud de efectos sonoros, filtros de voz... Y la interpretación japonesa es ciertamente muy buena. Aun sabiendo la reputación de Pioneer, tenía un cierto miedo por el resultado que llegaría al público. Desafortunadamente, a la hora de escribir esto no he podido ver una versión definitiva de la adaptación, ya que en Selecta Vision todavía están doblando la serie, así que tendréis que conformaros con el listado de capítulos que componen esta serie:

LD	VHS	DVD	Precio	Episodio	Emisión en Japón
PILA-1501	PIVS-2231	PIBA-1011	5500 Y	Layer : 01 WEIRD	6/7/99
				Layer : 02 GIRLS	13/7/99
				Layer : 03 PHYCHE	20/7/99
PILA-1502	PIVS-2232	PIBA-1012	6800 Y	Layer : 04 RELIGION	27/7/99
				Layer : 05 DISTORTION	3/8/99
				Layer : 06 KIDS	10/8/99
PILA-1503	PIVS-2233	PIBA-1013	6800 Y	Layer : 07 SOCIETY	17/8/99
				Layer : 08 RUMORS	24/8/99
				Layer : 09 PROTOCOL	31/8/99
PILA-1504	PIVS-2234	PIBA-1014	6800 Y	Layer : 10 LOVE	7/9/99
				Layer : 11 INFORNOGRAPHY	14/9/99
PILA-1505	PIVS-2235	PIBA-1015	5500 Y	Layer : 12 LANDSCAPE	21/9/99
				Layer : 13 EGO	28/9/99



más al género de misterio psicológico. Muertes dudosas, una organización oscura -prácticamente una secta-, la propia transformación de la protagonista, continuos cambios de contexto... En los primeros episodios, *Lain* es avisada por su padre de que "la red es para conectarse con otra gente y cambiar información... no debes mezclarlo con el mundo real". Parece casi una profecía de lo que va a ocurrir. Situaciones en las que no sabemos... no podemos saber si lo que ocurre es real o no (en las que es y no es real al mismo tiempo), llevan incluso a que *Lain* se encuentre con diferentes versiones de sí misma.

En el estudio de grabación, la confusión no es menor: guionista, director y dobladora tuvieron que llegar a una especie de acuerdo para identificarse. Así *Lain*, *Lein* y *Rein* (son diferentes formas de escritura para una misma pronunciación) son los tres nombres con que anotaban las diferentes situaciones del guión.

Pero precisamente a eso juega la producción. La sensación de duda no es más que lo que trata de contar. Una fusión entre el mundo real y el wired. Un modo de ¿vivir en la red? Todo comienza muchos años antes con un experimento secreto con el que se absorbían los poderes PSI de los jugadores; a cambio quien se conectaba no podía volver a su cuerpo. Ahora en algunos círculos se rumorea que los Knights of Eastern Calculus tienen un nuevo juego llamado Phantoma... Y *Lain* tiene el psyche instalado y esta vez no está dispuesta a quedarse sin saber lo que ocurre. ¿Pero y si todo, todo lo que conoce, fuera un montaje? Su familia, todo el mundo que le rodea, podría no ser más que un cuidado plan tejido a su alrededor... ¿quién está detrás de todo esto? ¿Los Knights? Si es así, ¿qué buscan? Y ¿quiénes son los tipos del coche negro que hay frente a su casa por las mañanas? ¿Y qué significado puede tener dentro del Wired una afirmación como "Soy Dios"? Personalidades en CD-ROM, dioses en la red, nuevas formas de inteligencia o de vida, drogas de diseño que aceleran la percepción y los reflejos en la red, irrealidad virtual, irrealidad real... Todo recuerda en cierto modo a ideas ya conocidas. Sin ir más lejos, mangas de *Masamune Shirow* como **Ghost in the Shell** o las novelas de *William Gibson* (**Neuromante**, **Conde Zero**, o sobre todo **MonaLisa Acelerada**) pueden reunir gran parte de los elementos de inspiración para **S. E. Lain**. ¿El resto? El resto es casi la vida misma. La red de hoy, adolescentes jugando en sus ordenadores, *Quake III*™, cybercafés, amistad por chat o e-mail, IRCWar... Quizá la red de mañana esté a un paso de ese Wired.

Esta aparente falta de originalidad en el contenido, se ve compensada con creces por el modo de juntar esos puntos de partida, por la forma de mezclar las ideas y contarlas. El guión además no cae en el error más común en estos casos. No trata de *explicar* nada, tan sólo lo cuenta. Un autor como *Mamoru Oshii* (**Patlabor the movie 1** y **2**, **Ghost in the Shell**, **Jinroh**) se habría fácilmente dejado llevar por profundas reflexiones, o habría tratado de explicar las situaciones con excesivo detalle. El ambiente mínimo de **Lain** no sólo se ve en la animación, el guión tampoco se pierde con aclaraciones innecesarias. Esta ausencia de justificación se añade a todo el ambiente global de 'extrañeza' de forma natural. Detrás hay por supuesto cientos de referencias, evidentes o no tanto, anotaciones de *Konaka* en momentos de fiebre, aportaciones de la plantilla para darle un aire más 'alucinante'.

Additional Info... connecting to database...

El ambiente de Lain está intencionadamente cercano a nuestro propio mundo. Detrás de la terminología usada se esconden conceptos reales de nuestros días...

Wired
La Red. Internet pero con evidentes diferencias. El acceso no se produce sólo a través de una pantalla sino que la conexión es más íntima, más directa. Una mezcla entre la realidad virtual y una alucinación colectiva. Su percepción también es afectada por ciertas drogas, como un Accela. La idea es original de algunas novelas de ciencia ficción, pero si pensamos que ya se está investigando hoy en día con interfaces neuronales para la comunicación con ordenadores, quizá no nos parezca tan extraordinario.

Navi
Básicamente un ordenador. Hoy en día los nuevos PCs cada vez se orientan más a navegar por internet... ¿Por qué en lugar de llamarlos Network Computers (NCs) no llamarlos Navis, o Navegadores? Existen Navis muy diferentes... pequeños, grandes, portátiles, de bolsillo...

Psyche
Un procesador... como un Pentium III, pero más fuerte. El Psyche no se puede encontrar en tiendas, es un producto del mercado negro. Sus propiedades son un tanto peculiares, ya que permite al usuario volcarse por entero al Wired, no en una conexión sino abandonando por completo su cuerpo...

Accela
Nanotecnología aplicada a la dosificación de drogas. Un Accela es un pequeño mecanismo que, introducido en nuestro organismo, suministra químicos que realzan la percepción y los reflejos en el Wired. En definitiva un estimulante neuronal... (y he visto estimulantes usados para jugar campeonatos de videojuegos, sí).

Knights
Knights of Eastern Calculus o Caballeros del Cálculo Oriental. Los Knights son un grupo de hackers, pero parece más una especie de sociedad secreta o secta. Los Knights son manipuladores del Wired. Siguen las instrucciones de alguien que parece ser Dios.... un dios en el Wired.

Phantoma
Un extraño juego del Wired. Al estilo de los actuales juegos en red, pero con extrañas propiedades. Algo hace que jugar a Phantoma no sea tan inocente. Se rumorea que los Knights están detrás de él. Se podría parecer en alguna medida a un Quake con cascos de realidad virtual.



Para *Yoshitoshi Abe* lo más importante es el modo en que cambia la realidad, la posibilidad de que mañana mismo esta ficción se convierta en algo normal, que "la realidad no es más que lo que a cada uno de nosotros nos indican nuestros sentidos. Y el modo en que cada uno vemos las cosas, cambia nuestra propia percepción de la realidad".

Intruso. Interrumpiendo...
Decidí buscar algo más de información sobre **Lain** en la red. Y la hay, claro, pero según iba navegando de una página a otra comprendí la realidad... porque en la red.... en la red todo es real. Allí tengo amigos, más reales que algunos que conozco en persona... Preguntaron en un chat una vez a alguien que conozco qué conseguía con todo eso, con tener una página y que la gente la viera y firmara... "Ilusión", contestó. ¿Y qué hay en el fondo más real que eso? Ilusión... sentimientos... realidad. Voy a cambiarle la placa al ordenador...

weirdgonzo
gonzo@animefan.org

¿Queréis soñar? ¡Este es vuestro sitio!
Bienvenidos a:

El Hazard

Vamos a hablar ahora de lo que ha sido uno de los mayores éxitos de Pioneer. El mismo equipo que trabajó en las OVAs de **Tenchi Muyo** se reunió para este nuevo proyecto que quería explotar aún más (si cabe) el filón comercial que el esquema de **Tenchi** les había proporcionado. Esto es: Cambiar completamente la historia, pero en síntesis mantener la estructura: Un chico protagonista y algo pardillo con un montón de preciosidades alrededor suyo. Pero no es ese el único aliciente. Una espléndida ambientación al más puro estilo "**Mil y una noches**" también contribuye al interés de la obra. Y por si todo esto fuera poco añadimos todas las posibilidades que conlleva un juego de ambigüedad sexual con personajes travestidos (conocido el buen resultado que dio en series como **Ranma ½** sin ir más lejos).
Supongo que a estas alturas la mayoría de vosotros habréis podido disfrutar de esta serie de OVAs, que fueron editadas en España el año pasado (*NdL: Y que me gustaron incluso a mí*), pero para los despistadillos os resumiré un poco la historia, aunque antes comentaremos a los personajes:

Makoto Mizuhara

Es nuestro insigne protagonista. El más inteligente del instituto, el más guapo, el mejor en los deportes... pero el más pardillo que he visto en mucho tiempo. Al llegar a El Hazard adquiere el poder de sincronizarse con los aparatos creados por la antigua civilización de El Hazard (aunque tardará bastante en averiguar sus poderes).

Katsuhiko Jinnai

La auténtica reencarnación de *Adolf Hitler*. Este pobre desgraciado tiene obsesión persecutoria por *Makoto*. Tratará por todos los medios de deshacerse de él y de los suyos sólo para dejar de ser el eterno número 2. Su habilidad adquirida al aterrizar en este mundo es la de comprender el lenguaje de los Bugrom (unos insectos que asedian el reino de Roshtaria).

Alielle

Es la amante de la princesa *Fatora*. Aunque su elevada promiscuidad hace que no le haga ascos a cualquier cosa con faldas que esté cerca de ella. No tiene demasiado protagonismo, salvo en la "escenita de cama" con *Makoto* no pasa de ser una secundaria cómica.

Nanami Jinnai



La hermana de *Katsuhiko*, es amiga de la infancia de *Makoto* y está interesada en él. Al principio de la serie *Makoto* también siente algo por ella, pero me temo que le saldrán demasiadas competidoras. Tiene un desmesurado interés por ganar dinero y posee una "afilada" mente comercial. Podría ser un clon de *Nabiki* de **Ranma ½**.

Profesor Masamichi Fujisawa

Es profesor del instituto Shinonome, al que van nuestros protagonistas. Aficionado al montañismo, es un fumador y un alcohólico incurable. También se ve trasladado a El Hazard. Obtiene una fuerza sobrehumana, pero sólo la mantiene mientras está sobrio... o sea, casi nunca. Curiosamente tiene un doble en el mundo real, ni más ni menos que nuestro insigne redactor jefe. ¿Para cuándo te disfrazarás como él, Lázaro? (*NdL: Quería haberlo hecho para este salón del manga, pero no encontré el chandal azul celeste, además, de Van Fanel seguro que ligo mucho más (es que al salón le quedan dos semanas cuando escribo esto (eso sí, y que conste, yo no fumo (al menos tabaco))))*.

Ifurita



Es el dios demonio. Una chica artificial que fue programada para la destrucción de Roshtaria. Es la responsable de que todos los del instituto lleguen a El Hazard. Acaba enamorándose de *Makoto* cuando éste se "sincroniza" con ella (y lo digo en el buen sentido, no empecemos a pensar mal...).

Princesa Rune Venus



Es una de las dos princesas regentes del reino de Roshtaria. Serena, adulta y responsable, tiene un gran sentido del deber y dedica su vida a gobernar el reino. Está prometida a *Gallus* por acuerdo y aunque no lo traga, acepta por el bien de Roshtaria.

Princesa Fatora



La hermana de *Rune Venus*, comparte con ella el poder de abrir "El Ojo de Dios", el arma definitiva. Apenas aparece en la primera serie de OVAs, pero esperad a la segunda y veréis...

Gallus

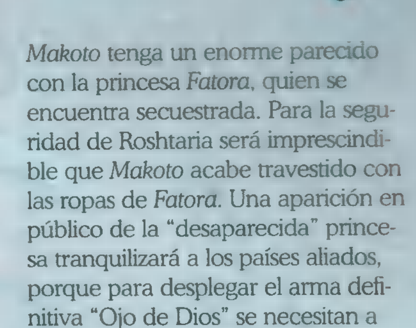
Es el prometido de la *Princesa Rune Venus*. Aparenta estar muy preocupado por la seguridad de Roshtaria, pero en realidad es el líder de la Tribu Fantasma y sólo busca vengar a los suyos destruyendo el reino entero.

Reina Diva

Es la reina de los Bugrom. Curiosamente, aunque los Bugrom son todos insectos bastante feos, su reina no está nada mal... Se supone que es la mala que quiere conquistar Roshtaria y todo eso, pero el infame de *Jinnai* le roba todo el protagonismo a golpe de carcajadas.

Miz Mishtal

La sacerdotisa del agua del monte Muldon. Controla el agua y junto con sus compañeras puede abrir el "Ojo de Dios". Preocupada por seguir soltera a su edad, se enamora perdidamente del profesor *Fujisawa* al descubrir que "¡es funcionario público!" (esa escena es de antología).



Afura Man

La sacerdotisa del aire del monte Muldon. La única de las tres con la cabeza sobre los hombros, siempre está picada con *Shayla Shayla*. Lamentablemente tampoco tiene mucho protagonismo. Y es que en el país de los locos, el cuerdo no tiene mucho que hacer.

Shayla Shayla

La sacerdotisa del fuego del monte Muldon. Diseñada de manera afín a su elemento, es pelirroja, de piel morena y con un carácter de lo más fogoso. Es la más lanzada a la hora de combatir a los Bugrom (aunque a veces se precipita). Su primer encuentro con *Makoto* no es muy afortunado, aunque cambiará de opinión cuando éste le salve la vida.

La historia

En el instituto de Shinonome se han descubierto unas ruinas arqueológicas y están siendo investigadas. *Jinnai* quiere atribuirse el mérito del descubrimiento y además pretende acabar con nuestro héroe *Makoto* cuando descubre que éste conoce el "pucherazo" que hizo en las elecciones al consejo de estudiantes. Pero antes de acabar con él, el tiempo se detiene (para todos excepto para *Makoto*). En las ruinas descubre a *Ifurita*, que se abraza a él asegurando haber pasado 10.000 años esperándolo (no se conserva mal la chica, no...). *Ifurita* lo envía sin más explicaciones a El Hazard. Sin embargo, en el nuevo reino aparecen además de *Makoto* todos los que estaban en el instituto en ese momento: El profesor *Fujisawa*, *Jinnai* y su hermana *Nanami*. Cada uno aterriza en un lugar distinto y adquiere un tipo de poderes especiales (como *Superman* cuando llegó aquí, vaya). *Fujisawa* ha ganado una fuerza sobrehumana que lamentablemente sólo mantiene cuando no bebe, *Nanami* obtiene el poder de ver a través de las ilusiones creadas por la Tribu Fantasma... Pronto conocen a la princesa *Rune Venus* y a sus enemigos los Bugrom. La casualidad (o no) hacen que *Makoto* tenga un enorme parecido con la princesa *Fatora*, quien se encuentra secuestrada. Para la seguridad de Roshtaria será imprescindible que *Makoto* acabe travestido con las ropas de *Fatora*. Una aparición en público de la "desaparecida" princesa tranquilizará a los países aliados, porque para desplegar el arma definitiva "Ojo de Dios" se necesitan a las 2 princesas.

Comenzará entonces una peregrinación hacia el monte Muldon donde residen las 3 Sacerdotisas que pueden desbloquear dicho Ojo de Dios. Pero no creáis que será todo tan fácil. En ese tiempo nuestro "amigo" *Jinnai* ha conseguido convencer a la *Reina Diva* de que él es el Mesías que esperan los Bugrom y los comanda en una campaña contra Roshtaria. Para colmo consigue adelantarse a nuestros héroes y despertar al Dios Demonio, (el primero en despertarlo podrá controlarlo). La sorpresa se la lleva *Makoto* al descubrir que ese Dios Demonio al que llaman *Ifurita* es la chica que los envió a El Hazard. Pero ella no le reconoce. De nuevo tenemos planteado una especie de paradoja espacio temporal, en el que hay un efecto sin causa. Pero no importa, al fin y al cabo no es un viaje sólo temporal, sino que cambian de dimensión y ahí vale todo. Por su parte, el verdadero enemigo se descubre en la tribu fantasma. *Gallus*, el prometido de la princesa *Rune Venus*, era el que había secuestrado a la princesa *Fatora* con el objetivo de analizar su ADN y manipular el Ojo de Dios a su antojo. Afortunadamente nuestro pardillo protagonista descubre sus poderes para sincronizarse con los instrumentos antiguos y consigue penetrar en la memoria de *Ifurita* para implantarle unos recuerdos humanos y deshacer el programa que la obligaba a destruir. La historia termina con un final emotivo y algo abierto (como siempre por si funciona bien seguir con el invento).



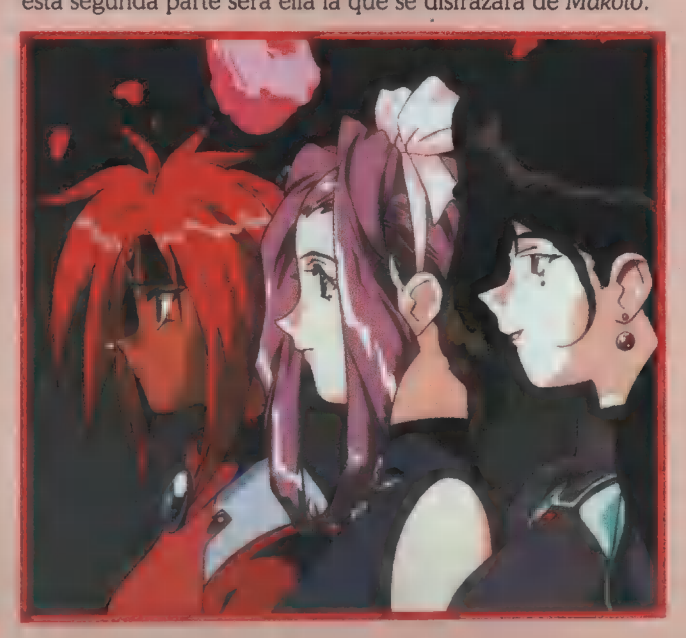
Dirigida por *Hiroki Hayashi*, al igual que en **Tenchi**, esta primera serie de OVAs vio la luz en Japón en la primavera del año 95 y fue el principio de toda una saga que a continuación veremos.

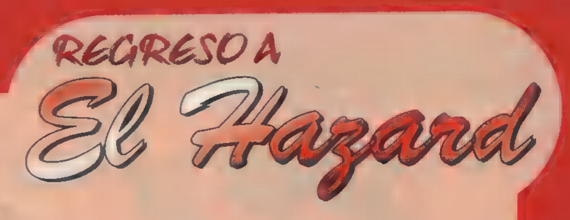
REGRESO A El Hazard

CONTINUA LA DIVERSIÓN

Una vez terminada la emisión de la primera serie de televisión (que posteriormente comentaremos) se decidió avanzar más en el argumento de la primera serie de OVAs. Para cuando leáis esto ya deberán estar disponibles los dos primeros episodios de "**Regreso a El Hazard**". De la mano de Manga Films, claro, quienes también trajeron la primera parte.
Más desparrame. No hay otra forma mejor de decirlo. Tras los 7 capítulos de la primera serie estamos ahora ante una nueva aventura en el reino de Roshtaria. La aventura comienza con los preparativos de la fastuosa boda que unirá a la sacerdotisa *Miz Mishtal* con el ínclito profesor *Fujisawa* (*NdL: Maestro, ¡¡resiste!!*). Nuestros protagonistas han podido disfrutar de unos meses de paz tras la batalla con los Bugrom de la primera parte. Una enamorada *Miz* recuerda cómo consiguió convencer a su amado *Fujisawa* a que aceptara el matrimonio. A golpe de botella, el profesor promete casarse con ella (*NdL: Lo sabía, lo sabía, arpía, no había otra manera de obligar a mi amado ídolo a cometer un acto tan nefasto como casarse. En fin, esto demuestra que el alcohol a veces no es bueno ^_^U*). En un control de tráfico daría 0.5 de "sangre en alcohol". Pero una aventura que se precie debe empezar con acción. Y la acción empieza cuando nuestro "sensei" se arrepiente en el último momento y decide fugarse del palacio (*NdL: ¡¡Bravo!! Ese es mi sensei*). Con la excusa de marcharse "en busca del conocimiento", huye de la fortaleza. *Makoto* intentará sin éxito detenerle y la marcha comienza con el cabreo que se pilla *Miz Mishtal* con su plantón en el altar. Un consejo, no dejéis nunca plantada a una sacerdotisa, y si lo hacéis, será mejor que estéis MUY lejos.
Siguiendo con los demás personajes tenemos a una establecida *Nanami*, quien controla un restaurante dentro del palacio; y a las otras dos sacerdotisas, que acompañarán a su hermana en la búsqueda del huido profesor *Fujisawa*. A esta búsqueda también se añadirán el resto: *Makoto*, *Alliele* y la que es la nueva atracción de esta serie, *Fatora*.
En la primera serie sólo pudimos ver a la auténtica *Fatora* brevemente en unos capítulos, cuando estaba secuestrada por *Gallus*. Pero ahora, *Fatora* viene dispuesta a robarle el protagonismo a *Makoto*. Así como en la primera parte veíamos a un *Makoto* suplantando a la desaparecida *Fatora*, en esta segunda parte será ella la que se disfrazará de *Makoto*.







¿Con qué objeto? Muy sencillo. ¿Recordáis que *Alliele* era la amante de *Fatora*? Pues bien, nuestra insigne princesa, además de lesbiana, padece una moral algo distraída. Y el hallarse rodeada de tantas bellezas, (como *Nanami* o *Shayla Shayla*), le hará competir con *Makoto* por los favores de nuestras heroínas. Lo más gracioso es que *Fatora* está muy herida en su orgullo. Sabe que tanto *Nanami* como *Shayla Shayla* están enamoradas de *Makoto*. Pero ¡*Makoto* tiene la misma cara que ella! Acusa a nuestro héroe de aprovecharse de la belleza que a ella le pertenece. Pero la estrategia de *Fatora* tiene desiguales resultados. Con *Nanami* fracasa, y es que *Nanami* conoce demasiado a *Makoto* como para que se la den con queso. Este juego de persecuciones le da un nuevo ritmo a la segunda serie y os garantizo que el primer capítulo no tiene ningún desperdicio. Por ejemplo en una de las paradas del viaje tienen que compartir habitación las 6 chicas con *Makoto* (también disfrazado para la ocasión de hermana gemela de *Fatora*). ¿Seis chicas y 1 chico en la misma habitación por la noche? ¿Por qué a mí no me pasan esas cosas? En esa interesante noche *Fatora* probará suerte con *Shayla Shayla*, que sí muerde el anzuelo y creyendo estar ante *Makoto* se deja besar. Pero cuando se descubre el pastel tenemos a otra sacerdotisa MUY cabreada. De lo mejorcito del capítulo.
Pero me estoy dejando algo. A ver... ¿no me estoy olvidando de los malos? ¿Qué ha sido del infame *Jinnai* y sus imposibles carcajadas? En esta segunda parte aparece junto con la reina *Diva* y su escolta de lujo (esos Bugrom con nombres de hermanos *Marx*), desterrados y caminando por el desierto. Buscando una nueva base para sus operaciones de reconquista encontrarán unas ruinas muy sospechosas. Al adentrarse descubren a una misteriosa chica en estado de animación suspendida. También encuentran una enorme llave con la que *Jinnai* conseguirá reactivar a la chica-cyborg. Estamos ante otra arma, como en su momento fue *Ifurita*. Lo más gracioso de este nuevo personaje es que tiene nombre de lejía. Nuestra nueva belleza se llama "*Kalia*". Pero al principio decepciona, no parece tener el poder de *Ifurita*. Además ésta es una pasota que va por libre. Además comienza a tratar a *Jinnai* con más confianza de lo normal. Parece que no se entera de nada de lo que pasa... O eso es lo que nos hace creer, claro. Más tarde nos daremos cuenta de que esta chica sabe muchas cosas más de las que aparenta.
Por si todo esto fuera poco, *Ifurita* vuelve a aparecer. El problema es que poco después nos damos cuenta de que no estamos ante la auténtica *Ifurita*, sino ante un clon suyo. Otra chica clonada y con el pelo azul, debe estar de moda ¿no os parece?
Además, este nuevo clon de *Ifurita* vive junto con un nuevo personaje llamado *Julius*. Por lo visto es también un "terráqueo" con los mismos poderes que *Makoto* y que llegó a El Hazard hace muchos años. Es como si la historia se repitiera. Podríamos estar frente a una versión envejecida del propio *Makoto*. O ante lo que podría ser el futuro de nuestro héroe si no consigue volver nunca a la Tierra. Los planes de *Jinnai* son conseguir un arma más poderosa que el "Ojo de Dios" y que la propia *Ifurita*, y confía plenamente en las palabras de *Kalia*, que asegura que ese arma existe y está muy cerca. Para ello finge estar arrepentido y suplica perdón a sus hasta ahora archienemigos.
Presenta a *Kalia* como a una pobre huérfana para aumentar el sentimiento de piedad en los demás. Y todos (salvo *Nanami* que lo conoce bien) creen que *Jinnai* se ha reivindicado, de modo que lo aceptan, metiendo al lobo dentro de su propio gallinero. La historia dará un vuelco cuando se manifiesten las verdaderas intenciones de *Kalia*, pero no es plan de reventaros lo que aún no se ha visto, de manera que eso será mejor que lo descubráis vosotros mismos.
Técnicamente, esta segunda serie de OVAs no alcanza (en general) la calidad de la primera, a pesar de haber sido hecha por el mismo equipo, a saber: *Hiroki Hayashi* como director y *Kazuto Nakazawa* como diseñador de personajes y director de animación. En esta segunda serie, la animación tiene más altibajos. Aunque hay momentos realmente espectaculares como los combates entre *Kalia* y las sacerdotisas, o el combate contra *Ifurita* por ejemplo. El nuevo opening también está a la altura, aunque no se puede decir lo mismo del ending, que no resulta tan simpático como el que canta *Alielle* en la primera parte.
En resumen, una continuación bastante digna pero quizás hecha con cierta precipitación. Haciendo la media no llega a la altura de la primera parte, pero tampoco desentona demasiado. El humor sigue estando al pie del cañón y las situaciones disparatadas tampoco faltan. La música también mantiene el nivel de la primera parte, y los escenarios y fondos están muy conseguidos. Si todavía no te la has comprado, ya estás tardando.



El Hazard

LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Primera serie

Entre las dos series de OVAs se emitió en Japón una serie de televisión de 26 episodios, que cuenta una historia alternativa y que tiene bastantes cambios con respecto a las series editadas para vídeo.
El primer cambio está en los diseños de los personajes. Como podréis ver en las imágenes, en general todos los personajes tienen un look mucho más infantil, con los ojos más grandes y la cara más redondeada en general. *Ifurita* pierde todo su protagonismo en esta serie y pasa a ser una chica morena con un papel bastante secundario. Sin embargo, la que tiene el cambio más radical es la princesa *Rune Venus*. Aquí la han rejuvenecido milagrosamente y de 25 años la han pasado a 17 con una apariencia mucho más juvenil y desenfadada, y con la misma edad que *Makoto*. En esta serie será la principal protagonista femenina, ya que se añadirá al elenco de chicas loquitas por *Makoto*. ¿Qué les dará el tío...?
Pero vamos a la historia. No sólo hay cambios en los diseños, el argumento también tiene bastantes diferencias. Por ejemplo, aquí la razón del viaje de todos a El Hazard no reside en *Ifurita*. Ahora el responsable de todo es *Jinnai*, cuyo único objetivo era sabotear el experimento que *Makoto* estaba haciendo en el laboratorio del instituto. Pero con tan mala suerte (o con tan buena, según se mire) que abre un portal dimensional que les lleva a todos al mundo de El Hazard.
Al igual que en la primera OVA, *Makoto* se encuentra con su sensei y ambos rescatan a la princesa *Rune Venus* que era perseguida por los Bugrom. *Jinnai* aterriza junto a estos insectos y se auto proclama general en jefe de su ejército frente a la reina *Diva*. La historia continúa de manera parecida, sólo que aquí van buscando a las sacerdotisas una por una (para dar más tiempo y poder alargar el argumento al ritmo que una serie de televisión exige). Se suceden después unos cuantos episodios con la misma estructura. En todos ellos *Jinnai* planea alguna nueva estrategia para hacer la puñeta a los miembros de Roshtaria hasta que *Makoto* en compañía de *Fujisawa* deshacen los planes de *Jinnai* que promete vengarse y todo eso, lo típico para alargar la trama argumental, que es meter unos cuantos episodios de relleno que son autoconclusivos y no contribuyen a la línea de la serie. Aquí tenemos también a una *Ifurita* con la capacidad de destruir el mundo, pero no tendrá esa personalidad y ese aire misterioso que la envolvía en la primera serie. Uno echa de menos a la auténtica *Ifurita*, la que consiguió enamorar a *Makoto* (y a los espectadores también, por supuesto), pero aquí no hay caso. Parece que la pareja de principio a fin será la formada por *Makoto* y la princesa *Rune*. La pareja que no cambia es la de *Miz Mishtal* y el profesor *Fujisawa*. Y es que ya se sabe, eso de ser "funcionario público" representa un gran parti-







do (se esté en la dimensión que se esté). El mayor problema surje cuando *Jinnai* decide secuestrar a la princesa para hacerse con el poder, hasta que *Makoto* y *Fujisawa* en compañía de las sacerdotisas se lanzan al rescate de la princesa. Un poco visto y poco original tras la primera serie, pero no por ello exento de interés.
También se han suavizado convenientemente algunas de las escenas conflictivas de la primera parte de las OVAs. El escandaloso carácter de *Alielle* se ha suavizado aquí, y también han desaparecido algunos personajes, como *Ura*, el gato-armadura protector de *Makoto*. Además, ahora *Makoto* no es el doble de la hermana de la princesa como en la serie de OVAs. Por otra parte, a *Nanami* la han hecho más parecida (aún) a *Nabiki* de **Ranma ½** porque aquí se pasa el tiempo haciendo negocios por todas partes.
Otro problema achacable a la serie es la mala calidad de su animación en la mayor parte de la misma. Un bajo presupuesto o quizá una ejecución precipitada pudieron ser los responsables de este bajón en cuanto a la calidad gráfica. Decepciona un tanto cuando has visto la primera serie, la verdad. La música también cambia sustancialmente, siendo aquí más marchosa. Eso no es un problema, pero digamos que se pierde esa ambientación a lo "**Mil y una noches**" que se tenía en la primera parte.
Y es que el equipo técnico ya no es el mismo que en la serie de OVAs. *Hiroki Hayashi* deja su puesto de dirección en manos de *Katsuhito Akiyama*, quien no alcanzó la perfección de su predecesor.

Esta serie está disponible en Estados Unidos (que se puede conseguir por internet, por ejemplo) eso sí, bajo el nombre de "**The Wanderers**".

Segunda serie

Acabada la segunda serie de OVAs, en Japón han podido disfrutar de una segunda serie de televisión. Su título traducido al inglés sería: "**The alternative World of El Hazard**" (o el mundo alternativo de El Hazard). Por lo visto la gente de Pioneer no había tenido bastante aún y tenían que rizar el rizo. Lo digo porque en esta segunda serie de televisión vuelven de nuevo a la línea argumental de las OVAs dejando de lado la autoparodia infantil que representó la primera serie televisiva.
Y para liarlo más, pues han añadido un par de personajes nuevos. Teniendo en cuenta que en esta serie la sacerdotisa *Miz* ya está casada con su queridísimo profesor *Fujisawa* (*NdL: NOOOOO*), necesitará a alguien que la releve en el puesto. Precisamente están esperando a la que será la nueva sacerdotisa para poder irse de viaje de luna de miel. La elegida es una chica llamada *Kauru* de pelo azul claro que podréis ver en la imagen. Más joven que su predecesora, se convertirá en la menor de las tres. Este nuevo personaje representa una vuelta de tuerca más y ahora veréis por qué. La serie comienza con esta nueva chica llegando al reino de Roshtaria para reunirse con *Miz* y las demás sacerdotisas, pero su viaje es interrumpido por un ataque de los Bugrom. Por supuesto nuestro amigo *Makoto* andaba por allí para salvar a nuestra nueva damisela en apuros, de modo que... ¡sí! ¡Lo habéis adivinado! ¡*Kauru* también se enamora de *Makoto*! Yo ya he perdido la cuenta de las pretendientes de este chico, pero creo que supera a *Ranma*...
Esta nueva chica es acogida en palacio por *Makoto* y compañía sin saber aún quién es en realidad y, como no lleva dinero, se queda trabajando en el restaurante de *Nanami* para pagar su cuenta. El lío se forma cuando aparezca el criado de *Kauru*. Un chaval llamado *Palnus* que... ¡es el hermano gemelo de *Alielle*!
Lo que faltaba. Qué pequeño es El Hazard... Este nuevo chaval es idéntico a su hermana, salvo en que éste es heterosexual. Un momento, eso quiere decir que a ambos hermanos les gustan las chicas ¿no?
¿Os acordáis de cuando en la primera OVA *Alielle* se mete en la cama de *Makoto* creyendo que éste es *Fatora*?, bien, pues tenemos ahora una escena parecida pero... ¡con los dobles de cada uno! Ahora es *Fatora* quien confunde a *Palnus* con su *Alielle*. El colmo vamos. Una escena hecha a propósito como guiño a los fans de la serie.
En esta segunda serie de televisión ha aumentado la calidad, debido al mayor tiempo empleado en su realización. Además el diseño de los personajes vuelve a ser parecido al de las OVAs, sin esa pinta infantil de la primera.
Esta segunda serie ha terminado hace pocos meses en Japón y aún no ha sido comercializada, de manera que habrá que esperar un poco para poder conseguirla (y por medio de fansubs en principio).

Y no lo olvidéis: "*Tan pronto como haya un espíritu de desafío y ganas de volar hacia el infinito, las puertas de El Hazard se abrirán para ti. A través de miles de noches.*"

Santiago Tejero



TENCHI MUYO

En un número dedicado a *Pioneer*, no podía faltar la que sin lugar a duda es su serie más conocida por los aficionados de todo el mundo, me estoy refiriendo a la sensacional Tenchi Muyo (de la cual en nuestro país han sido editadas las 2 OVAs y un especial). Así pues vamos todos a adentrarnos en el universo de Tenchi Muyo.

Sin lugar a dudas nos encontramos ante una de las sagas más importantes de esta década que estamos a punto de abandonar. Pero ¿qué es lo que ha hecho que sea tan especial? Desde luego no puede ser su historia principal (series de aventuras hay muchas y que tengan triángulos amorosos también hay donde escoger), y su diseño de personajes, dentro de ser bastante bueno, tampoco es lo mejor que he visto en el mercado. Por lo tanto esta serie debe de tener algo más que haga que guste a tanta gente y le "alargue tanto la vida", y esas condiciones son dos: una gran animación y una subtrama que vamos descubriendo poco a poco a medida que avanzamos a lo largo de la historia (una subtrama que no tiene nada que ver con el triángulo, cuadrado o pentágono amoroso que hay en ese momento. Pero no nos adelantemos a los acontecimientos y empecemos desde el principio: la historia visible.

LA HISTORIA:

La trama original es la narrada en las OVAs (la historia de las dos series de televisión están basadas en la primera OVA pero son un universo paralelo, igual que **Pretty Sammy**), así que será a la que haré referencia a lo largo y ancho de este artículo. Todo empieza cuando un joven llamado *Tenchi*, desobedeciendo a su abuelo, entra en una cueva donde según una leyenda está encerrada una diablesa y sin querer éste la libera al sacar la espada que había clavada en una piedra. A partir de este fortuito suceso, la vida de nuestro joven amigo cambiará por completo para el resto de sus días (si es para bien o para mal juzgadlo vosotros mismos). Después de huir de la cueva,





Tenchi vuelva a su casa ya que al día siguiente empieza el nuevo curso escolar. Pero lo que el joven no sabe ni se espera es que la diablesa, *Ryoko*, le ha seguido hasta su escuela y al finalizar las clases se le aparece y le ataca. Al final nuestro asustado protagonista consigue ganarle gracias a la espada que había arrancado de la cueva, aunque, eso sí, no sin antes haber destrozado media escuela con su escaramuza. Al ser derrotada *Ryoko* se retira y *Tenchi* piensa erróneamente que no la volverá a ver más, pero al llegar a su casa y entrar en su habitación se la encuentra tumbada en la cama pidiéndole que le devuelva unas gemas que están enganchadas en la empuñadura de la espada. Así finaliza el primer episodio de esta primera OVA. En el segundo capítulo se complica lo incomplicable y *Ayeka* y *Sasami* entran en escena, son 2 hermanas princesas del planeta Jurai, ya que la primera está persiguiendo a *Ryoko* porque la considera la culpable de la desaparición de su hermanastro y prometido. Con estos personajes ya reunidos se formará, al cabo de poco tiempo, el primer lío amoroso, lío que se verá incrementado con la aparición casi simultánea de *Mihoshi* y *Washu*. La diferencia de este pentágono al resto de triángulos amorosos es que en estos últimos el personaje que tenía que escoger a alguno de los pretendientes sabía, como mínimo, que uno de ellos iba detrás suyo, mientras que en el caso del pobre *Tenchi*, parece que es más cegato que *Rompetechos* y no se da cuenta de nada de lo que ocurre (y si lo sabe, lo disimula a las mil maravillas). Y así, entre corredizas por los pasillos, "intrusas" colándose furtivamente en la habitación del adolescente y alguna que otra batalla (especial atención merece el enfrentamiento contra el pirata espacial *Kagato*, es muy buena), la vida transcurrirá con absoluta "tranquilidad" para *Tenchi* y sus invitadas, o auto-invitadas (según el caso y como se mire).

EL DISEÑO Y LA ANIMACIÓN:

Como es habitual en Pioneer, el diseño es más que notable y muy agradable a la vista que hacen que todas las chicas, a excepción de *Sasami* que es una niña y *Washu* cuando está en chibi (porque cuando crece déjala ir), estén de muy buen ver (sobre los personajes masculinos no opinaré, dejaré que de eso se encarguen las chicas). Lo que más llama la atención de los diseños son quizás los peinados imposibles (al más puro estilo *Katsura*) de que hacen gala la mayoría de las chicas, a excepción de *Kiyone* (la compañera de *Mihoshi* en la policía).
Por su parte, nos encontramos con una animación sublime y muy envidiable en la que Pioneer nos demuestra todo su buen hacer y por qué su nombre suele ser sinónimo de buena calidad. **Tenchi Muyo** cuenta con unos movimientos muy fluidos y reales como pueden verse en pocas OVAs y/o películas. En cuanto a la serie de televisión, y pese a ser inferior como es lógico a los anteriormente comentados, está también muy por encima de la media.

LA MÚSICA:

En este apartado no me extenderé mucho ya que para eso tenemos una sección dedicada única y exclusivamente a las BSO y que precisamente comentará la de esta serie. Simplemente diré dos cosas, cuando escuchéis la música de **Tenchi Muyo** prestad especial atención la canción titulada "*I'm Pioneer*", tanto la versión japonesa como la inglesa, ya que a mi entender es la mejor de todas, y escuchad también el tema de *Kagato* realizado con órgano, es sublime.

OTROS PUNTOS:

Aparte de las OVAs, las series de televisión y los films, **Tenchi Muyo**



también cuenta con un manga realizado a partir del éxito conseguido por la primera OVA y que narra las aventuras de ésta en papel (fue publicado por Planeta en nuestro país hace algunos años en una mini-serie de 8 números) con una calidad muy inferior al original, igual que el manga de **Star Wars**. En vista de que la serie continuaba teniendo éxito y siguiendo la mentalidad japonesa de sacar cuanto más provecho a una historia mejor, sacaron un nuevo producto de este universo pero poniendo a otro personaje como protagonista, y el personaje elegido fue *Sasami*, siendo la historia creada una *de magical girls*. En esta historia hay parentescos cambiados, la madre de *Tenchi* está viva y *Sasami* y *Tsunami* son dos personas diferentes. En la trama nos encontramos con una lucha entre *Tsunami* (reina del futuro reino de Juraihelm) y su rival *Ramia*, como esta última envía secuaces a la Tierra para apoderarse de ella, *Tsunami* convierte a *Sasami* en *Pretty Sammy* para combatir contra ellos y vencer a su rival. Una historia típica de este género que cuenta con un especial, 3 OVAs y una serie de televisión. El especial y los OVAs son bastantes correctos, pero la



TENCHI MUYO



serie de televisión pierde muchos enteros respecto a éstas por lo que es mucho menos atractiva y está por un nivel muy inferior al que nos tiene acostumbrados Pioneer (más información en el artículo de *Moteuchi* de la página 30).

LA TRAMA ESCONDIDA:

Y llegamos al punto más interesante de todo este artículo, la historia que se esconde tras la fachada de **Tenchi Muyo**. Esta trama se empieza a desentrañar en la segunda OVA, con el descubrimiento del secreto de *Sasami* y la aparición de la reina *Tomiki* y de *Funaho* y su conversación con su hijo más tarde. Así es como podemos empezar a descubrir el secreto de los poderes que vemos en la historia. Lo más seguro es que la respuesta a esta pregunta la encontremos en la tercera OVA (aún sin realizar), pero mientras esperamos podemos encontrar muchas respuestas en el libro "*Tenchi 101 Secrets*" que es un libro escrito por los mismo autores que la historia original y que contiene 101 preguntas y respuestas sobre las OVAs, por desgracia el libro sólo está en japonés. Bien, una vez explicado esto empecemos a adentrarnos en los secretos de la serie.

En primer lugar nos planteamos una pregunta, ¿de dónde viene el poder de Jurai? La respuesta es bien fácil, de *Tsunami*, el árbol más poderoso de toda la galaxia. Cada nave de este planeta tiene un descendiente de *Tsunami* y por eso es tan difícil vencerlos. Estos árboles tienen el poder de crear las llamadas Alas Luminosas (*Tsunami* puede crear 10 alas, los retoños de primera y segunda generación 3 alas, y los demás las crean si combinan sus poderes entre ellos). Estas Alas que en verdad son la manifestación de un aura divina, son muy útiles en defensa al tener la capacidad de absorber la energía que se les lanza , y también lo son en el ataque gracias a poder emitir grandes emisiones de energía concentrada en forma de proyectil.

Otra pregunta también muy interesante es saber qué es exactamente la Academia Espacial donde se formó *Washu*. Pues bien, ésta no es más que el centro de investigación más importante que existe y que tuvo sus orígenes como centro de investigación de Jurai. La academia ocupa todo un sistema solar y subsiste a través de vender sus inventos y sus descubrimientos a otros planetas y reinos, menos los que guarda para que sean de uso exclusivo de la GP (Policía Galáctica), de Jurai y de la Unión Galáctica. En esta institución encontramos a los científicos más grandes de la galaxia.

Y por último nos encontramos con dos preguntas claves, la primera es por qué el abuelo de *Tenchi*, *Yosho*, lo hace luchar contra *Kagato* cuando podría haber ido él mismo. La razón es bien sencilla, *Yosho* quiere que sea *Tenchi* quien suceda el emperador de Jurai en vez de ser él. ¿El porqué? Algún día es posible que se sepa, mientras tanto sólo podemos esperar.

Y por último nos encontramos con la pregunta más importante de todas. De dónde procede exactamente el poder de las Alas Luminosas (y en su defecto de *Tsunami*) y de las gemas de *Ryoko* (y por lo tanto de *Washu* que fue quien las creó). Pues bien, agarraos porque aquí viene la respuesta, el motivo es a causa que tanto la primera como la segunda son en realidad seres divinos de otra dimensión (la misma que la reina





Tokimi) pero que no lo saben porque al venir a la dimensión en que transcurre la historia de **Tenchi Muyo** perdieron la memoria. Una clara muestra de que son diosas es el poder que hay contenido en las gemas que *Washu* creó para *Ryoko* y el poder del las Alas luminosas por parte de *Tsunami*. Pero aparte de estas dos diosas hay una tercera más poderosa que las anteriores, y esta es, precisamente, *Tokimi* que es la única que no ha perdido la memoria. La razón que las llevó a venir a este universo no se sabe, aunque es posible que cuando se realice la tercera OVA acabe desvelándose este misterio.

¿POR QUÉ?:

En este apartado no voy a explicaros nada, simplemente son preguntas que me he hecho a lo largo de la serie y a las que no he encontrado respuesta. Si vosotros las tenéis o creéis saberlas, enviadlas en una carta a *Shinohara* e iremos elaborando una lista de posibles respuestas:

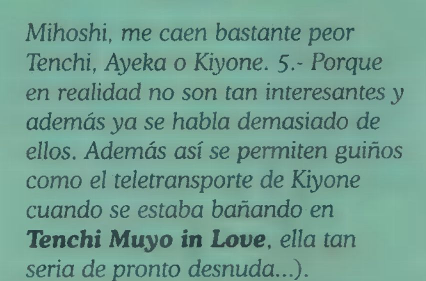
¿Por qué han hecho una serie protagonizada por *Sasami* cuando no es más que una niña sin mucho carisma y muy consentida?¿Cómo les puede gustar a los nipones tanto *Sasami*?

¿Por qué hacen un especial a la chica más tonta de la serie, *Mihoshi*?

¿Es que a alguien le cae bien este incordio con patas y cabeza hueca?

¿Por qué no hacen un especial y/o una serie de televisión con *Washu*, *Ryoko* o *Kiyone* que son mucho más interesantes?

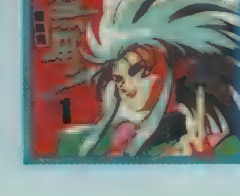
(NdL: Posibles respuestas. 1.- Porque todas las protagonistas de series de magical girls son así (mira a Usagi Tsukino sin ir más lejos). 2.- Porque son todos unos pedófilos a los que da morbo una cara infantil o un cuerpecito afeitado. 3.- Con un tonto es fácil hacer reír y meter humor absurdo. 4.- A mí no me cae mal Mihoshi, me caen bastante peor Tenchi, Ayeka o Kiyone. 5.- Porque en realidad no son tan interesantes y además ya se habla demasiado de ellos. Además así se permiten guiños como el teletransporte de Kiyone cuando se estaba bañando en ***Tenchi Muyo in Love****, ella tan seria de pronto desnuda...).*



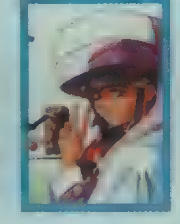
Alex "Saeba" Mateo



Tenchi Masaki
Altura: 162cm
Peso: 54kg
Grupo sanguíneo: A
Es el joven protagonista de la serie. Sin ni siquiera darse cuenta se ha encontrado con la casa invadida por chicas preciosas que quieren enamorarlo aunque él no se da ni cuenta. Cuando las distintas luchas le dejan tiempo, se dedica a ir a la escuela y cultivar un huerto de zanahorias.



Ryoko
Altura: 161 cm
Peso: 47kg
Medidas: 78-59-80
Grupo sanguíneo: O
Bonita diablesa a la que *Tenchi* liberó de su cautiverio. Después de empezar la relación con un enfrentamiento, se ha instalado en casa de éste. Quiere conseguir a toda costa el corazón de *Tenchi*, al cual ama. *Ayeka* será su rival declarada en este propósito. Es "hija" de *Washu*.

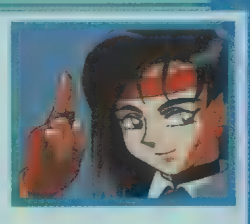


Ayeka
Altura: 160cm
Peso: 43 kg
Medidas: 79-60-78
Grupo sangíneo: B
Es una princesa del planeta Jurai y era la prometida del abuelo de *Tenchi*. Al llegar a la Tierra y comprender que nunca se podrá casar con *Yosho*, se enamora de su nieto e intentará conquistarlo de todas las formas posibles.

Sasami:
Altura: 125cm
Peso: 29kg
Grupo sanguíneo: A
Es la hermana pequeña de *Ayeka* y considera a *Tenchi* como su hermano mayor. Desde que se instalaron en casa de éste se encarga de las tareas domésticas como preparar las comidas. *Sasami* oculta un gran secreto, ella es también *Tsunami* y convive con ésta en un mismo cuerpo.

Washu:
Altura: 148 cm
Peso. 40 kg
Medidas: 68-52-67
Grupo sanguíneo: B
Es la madre y creadora de *Ryoko* aparte de ser una de las tres diosas (aunque ella no lo recuerde). *Kagato* la tenía retenida en una dimensión espejo y gracias a *Tenchi* puede volver a la nuestra. Desde entonces se instala también en casa del adolescente, al que acosa sin ningún tipo de pudor

Mihoshi:
Altura: 174 cm
Peso: 50kg
Medidas: 88-63-89
Grupo sanguíneo: O
Es una cabeza de chorlito que forma parte del cuerpo de la Policía Galáctica. Es tan laboriosa como patosa y le cuesta mucho prestar atención a lo que le dicen sus superiores. Tiene el don de estar en el sitio más inoportuno en el momento menos adecuado para los intereses de *Ryoko* y *Ayeka*.



Kiyone:
Altura: 168cm
Peso: 46kg
Medidas: 82-60-85
Grupo sanguíneo: A
Es la compañera en el cuerpo de la incompetente de *Mihoshi* y todo parecido con ésta es pura coincidencia. *Kiyone* es guapa, lista e intuitiva y sin lugar a dudas es la mejor chica de toda la serie así como la única que no tiene el morro de instalarse en casa del sufrido *Tenchi*.

SEIYUS:

Tenchi Masaki/Masami Kikuchihi
Ryoko/Ai Orikasasa
Ayeka/Yumi Takadada
Sasami y Tsunami/Chisa Yokoyamama
Ryououki/Etsuko Kozakurara
Mihoshi/Yuko Mizutanini
Kiyone/Yuri Amanono
Washu/Yuko Kobayashihi
Yosho Masaki /Takeshi Aonono
Kagato/Norio Wakamototo



TENCHI MUYO



El humor en Tenchi

El artículo de *Saeba* se centra en la historia "seria" de **Tenchi**, pero no comenta el mucho y muy buen humor que aparece en esta producción. Porque sí, **Tenchi Muyo** también es un título de humor además de aventuras. Por supuesto, y como en todo, el humor está muy presente al principio para ir dando lugar a una trama más elaborada y profunda, con menos "gracias", pero eso no quita que esta serie tenga episodios tan desternillantes como el de la visita a los baños o el capítulo en el que tanto *Ryoko* como *Aeka* "aprenden a ligar" leyendo mangas shojo. Auténticas joyas, os lo aseguro. Y, si no tienes constancia de la serie **Pretty Sammy**, el episodio en el que *Sasami* se revela como la *magical girl* salvadora también es un puntazo.

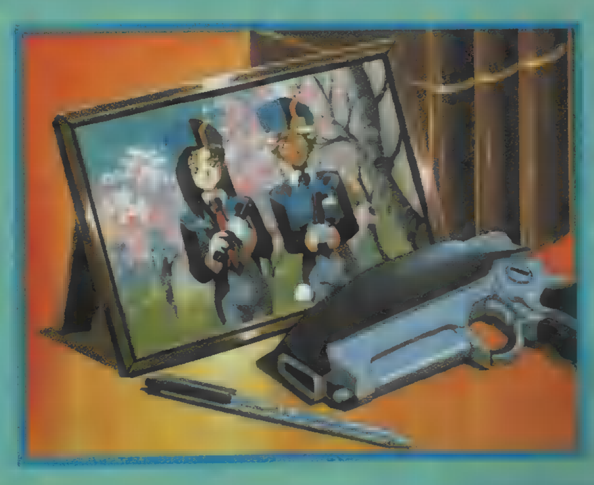
De echar de comer aparte son los "maderos", los "troncos guardaespaldas" de la princesa *Aeka*. A quien se le ocurrieran semejantes personajes espero que le vaya francamente bien, porque echó el resto.

Ryo-ohki, ¡eso sí que es una mascota!

Son muchísimas las series con mascota, y las hay de todo tipo y condición: hay algunas simplemente adorables como *Pikachu* (**Pokemon**); otras como *King* (**Fushigi no umi no Nadia**) son prácticamente tu personaje favorito; algunas como *P-Chan* (**Ranma ½**) son idolatradas; otras como *Pen-Pen* (**Evangelion**) son aborrecibles y hacen que desees ver el capítulo en el que aparecen en un plato al horno con una manzana en la boca; algunas como *Luna* o *Artemis* (**Sailor Moon**) son parte "importante" de la trama; hay incluso algunas como *Tatsumi* (**Saint Seiya**) que en principio no deberían ser mascotas pero ahí están y encima son simpáticas... Y luego está *Ryo-ohki*. *Ryo-ohki* no es una mascota, *Ryo-ohki* es LA MASCOTA. Adorable, juguetón, divertido, útil, travieso... se me acabarían los adjetivos y todavía no habría terminado de describirlo. Está más allá de toda explicación, hay que verlo para entenderlo, así que ya sabéis, si no os interesa **Tenchi Muyo** por su argumento, al menos dadle una oportunidad por su mascota.

Tenchi Muyo in Love

No es la más reciente de sus películas, ni siquiera es la más conocida de sus entregas, y por supuesto dudo mucho que la hayáis visto comentada en ninguna revista (al contrario que **Tenchi Muyo in Love 2 – Haruka naru omoi**, su más reciente y de momento última producción). Y no me parece justo, razón por la cual estoy escribiendo esto.



¿Y por qué no me parece justo? Porque creo que una película como ésta se merece como mínimo reconocimiento, máxime teniendo en cuenta lo que supuso para mí. Veréis, a mí me dejaron **Tenchi Muyo** hace mucho, la vi y no me pareció nada del otro jueves. Un buen día, de cara a un verano que se me planteaba sin mucho que hacer, pedí material para mis noches de aburrimiento, y una de las películas que me dejaron fue **Tenchi Muyo in Love**. Como la serie no me había interesado mucho, la dejé en la estantería criando polvo (suelo hacerlo con prácticamente todas, de hecho hace casi dos años que me regalaron **Mononoke Hime** y todavía no la he visto), pero, un buen día, me dio el yuyu y la vi.

La película terminó. La rebobiné y volví a verla entera.

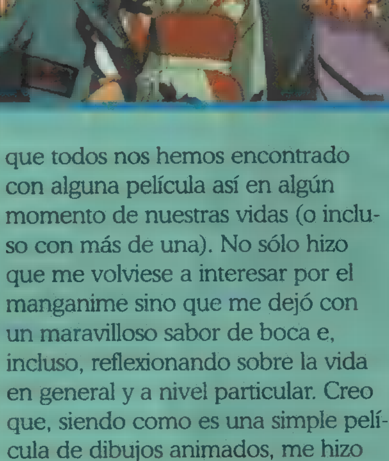
No daba crédito a mis ojos. Rápidamente fui a "mi rincón", rebusqué entre los montones y encontré la serie. Volví a verla de cabo a rabo (de hecho esa noche no me acosté). Aluciné.

¿Cómo pude no darme cuenta la primera vez de lo genial que era? No lo sé, no sé si es que la vi sin interés, o haciendo algo mientras... pero el caso es que no la vi de verdad. Esa segunda vez sí lo hice, y me encontré con una serie maravillosa. Interesante, divertida, bien llevada...

Y todo fue gracias a esa película, a una película que ni ha llegado a España ni se puede encontrar en castellano. Una película que de hecho supongo que prácticamente ninguno de vosotros ha visto.

¿Por qué me pareció tan maravillosa? No lo sé, en principio la historia tampoco es nada del otro jueves: Un peligroso criminal llamado *Kain* consigue escapar de la dimensión-prisión en la que se encontraba, cepillándose a toda la GP (Policía Galáctica) en el proceso. Es un ser extremadamente poderoso que sólo pudo ser detenido utilizando

los poderes combinados de una flota policíaca y la casa real de Jurai, por lo que *Kain*, una vez desintegrada la GP, ya sólo tiene un enemigo: la familia real de Jurai. Pero el poder de la familia real se ha ido disipando, de manera que la energía que poseen actualmente no es ni la sombra de lo que era, y por supuesto insuficiente para detener a *Kain*.
Un día, viendo viejas grabaciones caseras del padre de *Tenchi*, las imágenes desaparecen, y *Tenchi* también lo hubiera hecho de no ser por la intervención de *Washu*, que explica quc hay anomalías temporales: *Kain* ha viajado al pasado para destruir al único ser que todavía podría tener algo de poder como para detenerlo, a la madre de *Tenchi*, *Achika*.
Así, nuestros protagonistas viajan también al pasado en un desesperado intento de conseguir derrotar al terrible ser, contando en el proceso con la inesperada ayuda de un superviviente de la GP.
El final es de los de antología, previsible, pero aun así espectacular, con una banda sonora impactante que sabe dar a cada momento su ambiente exacto.
Incluso nos encontramos al final con una pequeña moraleja de la madre de *Tenchi* que doy fe de que es una verdad como un templo que todos deberíamos cuando menos plantearnos seriamente.
Así pues, excluida la historia... ¿por el humor? Tampoco, aunque la película tiene ciertos toques humorísticos, no llegan a la altura de algunos de los de la serie, y en cualquier caso eso no podría hacer que me hubiera resultado tan increíble.
Supongo que el final tiene algo que ver. Como ya he dicho, es previsible, pero aún así hay finales bien hechos



y finales mal hechos, y el de **Tenchi Muyo in Love** es de los bien hechos, os lo digo yo. Cada personaje en su sitio, la música ideal, las voces (originales, claro) en su justa medida... Quizá también me influya el breve momento en el que, durante la lucha entre *Tenchi* y *Kain*, *Achika* toma consciencia de la situación y de quién es realmente *Tenchi*. No sé por qué esos breves segundos me parecen lo mejor de todo el film.
O podría ser por el sentimiento general, por la idea de que es una misión sin posibilidad de error, porque de ello depende no sólo tu vida sino también la de tus seres queridos, porque ya no eres tú mismo sino que eres el protector de los que te quieren...
Tal vez sea por la moraleja y filosofía de vida, que yo comparto al cien por cien.
No lo sé, no me pidáis una explicación lógica, ya que yo sólo tengo un sentimiento.
Puede que haya hecho mal poniendo así de bien esta película, no es bueno que alguien se forme grandes expectativas respecto a nada, yo cada vez que he ido a ver algo que me habían dicho que era muy bueno he salido decepcionado (salvo contadísimas excepciones, claro). Para gustos hay colores. Así pues, no esperéis gran cosa de esta película, incluso id a verla con cierto recelo, es así cuando mayores y mejores sorpresas te llevas.
A mí me pasó, y me sucedió cuando ya pensaba que el anime había dejado de gustarme a raíz de no encontrar nada que me agradara. Pienso



que todos nos hemos encontrado con alguna película así en algún momento de nuestras vidas (o incluso con más de una). No sólo hizo que me volviese a interesar por el manganime sino que me dejó con un maravilloso sabor de boca e, incluso, reflexionando sobre la vida en general y a nivel particular. Creo que, siendo como es una simple película de dibujos animados, me hizo ser mejor.
Espero sinceramente que a vosotros os ocurra lo mismo.

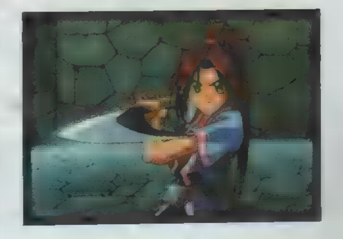
Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com





Hace poco que he descubierto estas dos OVAs. Y no podía hacer otra cosa que escribir sobre lo que he visto. **Ninja Mono** es otra pieza que sale del "horno" de AIC (Pioneer). Esta productora es mundialmente famosa por haber sacado al mercado joyas como **Ah! My Goddess, Bubblegum Crisis, Tenchi Muyo, El Hazard**, etc. Afortunadamente hemos podido disfrutar aquí de bastantes de estas series. Sin embargo no ha pasado lo mismo con **Ninja Mono**, esperemos que sea por poco tiempo.

Pero vamos al grano. Como se adivina por el título estamos ante una serie de ninjas, ambientada en un Japón feudal un tanto surrealista (pues aparece algún que otro mecha...). La serie comienza con un *flashback* en el que se nos narra cómo el clan ninja Kabusu arrasa la fortaleza del clan Byakuro buscando a su princesa para aprovecharse de su inmenso poder. Durante la lucha acaban con casi todos sus miembros. Pero milagrosamente la princesa del clan atacado es salvada y criada en secreto. Esta princesa será una de las protagonistas de nuestra serie.
Ya en el presente, tenemos a un grupo de aprendices de ninja, que para terminar su formación deben emprender una misión importante. Asaltar la fortaleza atacada por el clan Kabusu años atrás y recuperar los "pergaminos del poder" de su clan. El grupo protagonista está formado por 6 miembros que paso a presentaros:



Sakura: Es la principal protagonista del grupo. Hábil con la espada, está muy capacitada para su edad. Tiene un carácter muy fuerte y una gran convicción por convertirse en ninja. Compite constantemente con su compañera *Matsuri*.
Probabilidades de ser la princesa: Bastantes.

Matsuri: Experta en la lucha cuerpo a cuerpo. Luce un físico impresionante. Apenas usa las armas, la katana en alguna ocasión. Muy fogosa, pierde pronto los estribos, aunque también tiene sus manías (pánico a las ranas y a la oscuridad...). Siempre está peleándose con *Sakura*.
Probabilidades de ser la princesa: Cero.

Yume: Es la ninja con menos convicción. Se diría que no quiere luchar, a pesar de ser una experta en el manejo de la espada. Es la cocinera del grupo y sólo parece seguir con ellos por estar cerca de su querido *Kaworu*. No sé a vosotros, pero para mí es un clon de *Ayeka* (**Tenchi Muyo**).
Probabilidades de ser la princesa: Muchas.

Pochi: Usa la katana y los shuriken. Tiene un gran nivel con todo tipo de armas. Muy veloz y preciso en sus ataques. Acompañará a *Sakura* en la misión pues parece estar interesado en ella. No obstante, con las chicas no es tan lanzado como contra los fantasmas del bosque...
Probabilidades de ser la princesa... ¡Ah no! ¡Que este es un chico! ^__^U

Hayashi: Es el único del grupo que no usa espada. Lo suyo son las pociones y sobre todo los explosivos. Posee una amplia capa llena de "gadgets" que usa en cualquier momento. Por así decirlo es como el "Batman" del grupo... Es el más serio, no cambia su cara de palo en toda la serie. Sin embargo puede ser vital en algunos momentos.

Kaworu: El más veterano y el líder del grupo. Maneja bien la espada, pero su fuerte es su intelecto. Mantiene la sangre fría en los momentos de peligro. No obstante, pasa la mayor







parte del tiempo salvando a *Yume* de los "malos". Conoce los sentimientos de *Yume* hacia él y, aunque se mantiene frío, podemos decir que se deja querer...

En el otro lado tenemos a los típicos "malos malosos". Pertenecen al clan Kabusu y están comandados por la impresionante **Jame** y su secuaz **Nikkoo**. Su principal habilidad es el control mental, con el que dominan a sus víctimas.

En el primer episodio, y tras presentar a los personajes, comenzamos la aventura. La misión encomendada como ya he dicho es recuperar los "pergaminos del poder" del antiguo clan habitante de la fortaleza. El grupo se divide en 3 parejas: *Sakura* con *Pochi*, *Hayashi* con *Matsuri* y *Kaworu* con *Yume*. Por su parte los enemigos se limitan a seguir al grupo antes de divididirse para tratar de identificar quién es la princesa que sobrevivió años atrás. Parecen estar convencidos de que *Sakura* es su chica. Serán varias las trampas que van poniendo, pero nuestros protagonistas demostrarán que están preparados para ser ninjas de élite. No sólo hay trampas físicas. También aparecen espectros y demás criaturas espirituales.
Cuando consiguen penetrar en el patio de la fortaleza una enorme criatura invocada por *Jame* desata los infiernos. Ante el ataque combinado de nuestros ninjas y su primera victoria, nuestra malvada del peinado imposible planea otra estrategia. Secuestra a *Yume* y la somete a su poder mental para pasarla a su bando. Más tarde hace lo mismo con *Kaworu*. Lo que no sospecha es que *Kaworu* fue capaz de mantener la consciencia y simula estar de su lado para infiltrarse entre los enemigos.
En la segunda OVA la acción transcurre dentro del viejo castillo del clan Byakuro buscando los pergaminos de poder. *Yume* sorprende a *Sakura* y la ataca sin que ésta comprenda la nueva actitud de su hasta ahora compañera. Se interpondrá *Kaworu*, quien fingiendo estar poseído también intentará atacar a *Sakura*, pero lo único que hace en realidad es entorpecer a *Yume* para que no mate a *Sakura*. *Matsuri* y *Hayashi* se pierden por los pasillos de la fortaleza mientras buscaban los pergaminos. Finalmente, cuando todo parece perdido, *Pochi* encuentra uno de los pergaminos de poder y con él se convierte en una especie de "rana gigante" (iuf!) y con esa nueva forma logra hacer frente al robot con el que atacaba *Nikkoo*. La historia termina con el duelo entre *Sakura* y *Jame*, hasta que nuestra protagonista alcanza el pergamino de poder absoluto (mejor no os cuento lo que pasa entonces...). Son sólo dos episodios pero que tienen el tiempo muy bien aprovechado para narrar todos los acontecimientos en escasamente 50 minutos. Pero lo mejor de esta OVA no es la historia, ni siquiera los personajes (alguno de los cuales queda a "medio hacer", necesitarían más capítulos para tratarlos a todos...). No, lo mejor de esta OVA es sin duda alguna la animación. Técnicamente es lo mejor animado que he visto de la compañía AIC, y mira que tienen títulos, pero repito, ninguno con la espectacularidad de éste. Lo malo que tiene, ya lo he dicho, es que no da tiempo en 2 episodios a desarrollar bien a los 8 personajes.
Lo más curioso del argumento es la duda que se plantea de si será *Sakura* realmente la princesa tal y como afirman los enemigos. Uno sospecha que la princesa verdadera pueda ser *Yume*, lo que explicaría el interés de *Kaworu* en vigilarla en todo momento. O a lo mejor no, quizás sea *Sakura* la mujer buscada, pero conocido su nivel para defenderse no sería necesario hacer de guardaespaldas para ella. Como digo es un misterio que no se resuelve, pero que hace más interesante la historia.
Por cierto, como nota curiosa os diré que los nombres de algunos de los personajes tienen una traducción del japonés que ayuda más a describirlos:
La protagonista se llama *Sakura*, "Cerezo", y éste es el árbol nacional japonés, un nombre importante para el personaje más importante.
Además con eso describen la belleza de su espíritu.
Su compañera *Matsuri*, "Festival", recibe ese nombre probablemente por su carácter festivo y sus permanentes ganas de juerga.
La tercera chica se llama *Yume*, "Sueño", un nombre muy apropiado con el carácter de la "presunta" princesa, dado que siempre está pensando (o soñando despierta) con su amado *Kaworu*. En cuanto a los chicos, sólo uno tiene nombre curioso, y es *Hayashi*, "Bosque", que lo describe en parte, al ir siempre vestido de verde y tener el comportamiento solitario de un hombre de los bosques.
La banda sonora no es demasiado destacable, pero la animación y el diseño de personajes salvan con buena nota al producto final.
Recientemente ha sido editada en Estados Unidos bajo el nombre de "**Ninja Cadets**," con las 2 OVAs en una sola cinta tanto en versión doblada al inglés como en subtitulada. Es un producto digno de ser editado aquí y que podría resultar muy comercial. Con un poco de suerte...

Santiago Tejero
rolativi@eucmos.sim.ucm.es



PRETTY SAMMY



"El colmo de las parodias"

Los señores de AIC no saben qué hacer para ganar más dinero. Y decíamos de GAINAX pero estos no les van a la zaga. Visto el éxito que cosechó **Tenchi Muyo** en su tiempo, quisieron aprovechar más el filón. ¿Más? ¡Si ya hay 2 series de OVAs y una de televisión! Pues sí, se puede liar más el asunto y ahí tenéis a la pequeña *Sasami* protagonizando esta serie alternativa que poco tiene que ver con el entramado argumental de **Tenchi Muyo**. Esto me recuerda un poco a los interminables crossovers del cómic americano. Afortunadamente aquí no hay que comprarlos todos para seguir la historia, porque el denominador común son los personajes. Pero para que el asunto funcione hay que tener chispa. Y si hay algo que está más visto que el tebeo eso son las series de "Magical Girls". De manera que lo mejor que podían hacer era eso: parodias. Y hay parodias de series antiguas, de cosas más modernas y... ¡hasta de sí mismos! (ya lo veréis). **Pretty Sammy** comenzó como una broma para el último capítulo de la segunda serie de OVAs, recordaréis aquel capítulo de la "Aventura espacial de Mihoshi". Pues como digo, de la broma se pasó a tomarse en serio el asunto y se preparó una serie de televisión sobre **Pretty Sammy**. Y la cosa ha funcionado, porque además de la serie de televisión se editaron 3 OVAs, que son las que actualmente está editando Manga Films. Vamos a hablar entonces de lo que aquí no se ha visto, o sea, la serie de televisión. Consta de 26 episodios y en ella se nos presentan a (casi) los mismos personajes que ya estamos tan acostumbrados a ver. De nuevo podemos ver a *Sasami* como protagonista, aunque aquí sus padres son humanos corrientes y molientes (bueno, muy corrientes no, están como un cencerro). Junto a *Sasami* tenemos a *Misao*, que es su compañera de clase y mejor amiga. Una chica muy tímida que no se relaciona con nadie excepto con nuestra heroína. Luego tenemos a las dos archirivales del reino de la magia.

Por un lado *Tsunami* (sí, la misma que en las OVAs de **Tenchi** pero mucho más torpe) y por el otro tenemos a la "super-malvada" (por decir algo) *Ramia* quien por celos compite siempre con la primera. Cada una elige a una chica para convertirla en "Magical Girl" y llevar así su rivalidad a la Tierra. Y por supuesto, una de las estrellas invitadas es *Mihoshi*, que vuelve a ser la profesora torpe de la escuela de *Sasami*. Más tarde irán apareciendo los demás, como *Tenchi* (vecino de *Sasami* y del que ella se enamora). Como veis la historia no tiene mucho que ver con lo visto aquí, pero bueno.

Bueno, he titulado mi artículo como "El colmo de las parodias" y eso es algo que se ve bien en esta serie de televisión. Raro es el capítulo en el que no se parodian cosas, pero lo mejor es que empiezan riéndose de sí mismos.

En el primer día de clase, la profesora *Mihoshi* pregunta a sus alumnos qué quieren ser de mayores y cada uno va dando su respuesta: (los compañeros de *Sasami* en la escuela también son para echar de comer aparte). Por ejemplo tenemos al típico chaval super atleta que quiere ganarlo todo en las próximas olimpiadas, la típica delegada que presume de miss perfección y a la loca de turno, cuyo objetivo en la vida es: ¡ayudar a su primo *Jinnai* a conquistar el mundo!! (los que hayáis visto **El Hazard** habréis cogido el chiste). Como digo, los chicos de Pioneer empiezan parodiándose a sí mismos, mostrando que han perdido la poca vergüenza que aún pudieran tener.

Los capítulos se centran en los combates diarios entre *Pretty Sammy* y *Pixy Misa*, que no es otra que la versión transformada de *Misao*, la amiga de Sasami. Eso sí, *Misao* no es consciente de lo que hace y lucha contra su amiga bajo el dominio mental de la "super-malvada" (por no decir super-patética) *Ramia*. Lo gracioso es que al principio a *Sasami* no le hace ninguna ilusión ser una "Magical girl", de hecho le parece una lata, afortunadamente la mascota *Ryo-oh-ki* siempre estará allí para animarla. Bueno os dejo, he encontrado un amuleto con forma de corazón, y ahí fuera el mundo puede necesitarme... ¡Pretty Mutation!

Santiago Tejero



CHICAS MONAS Y DEPORTE

En el mercado aparecen constantemente series de temáticas similares, y a veces, cansados de ver siempre lo mismo, terminamos por no fijarnos en obras que, aun siendo típicas, pueden ser lo suficientemente buenas como para hacernos pasar un buen rato. Una de estas obras es **Battle Athletes**, y una de las razones por las que vale la pena echarle un vistazo es que es de Pioneer/Aic, símbolo de entretenimiento, calidad y, sobre todo, chicas monas. De todas formas, un punto que la distingue del resto de producciones de Pioneer es el tono melodramático que tiene en algunos momentos, y la visión que da del afán de superación. Originariamente un juego de iPC para PC, Playstation y Sega Saturn, luego se utilizó la historia y los personajes para crear, primero, un OVA de 6 episodios en 1997, y, posteriormente, la serie de televisión de 25 episodios. La historia en el OVA no difiere casi de la de TV, algunos personajes cambian de carácter, pero se sigue la misma trama.

¿La historia? Pues bien, en el año 2015, después de muchas, hubo una guerra nuclear que devastó gran parte del planeta Tierra, las luchas entre los humanos terminaron, dando lugar a un periodo de paz, hasta que la humanidad fue atacada por una raza extraterrestre. ¿Forma de solucionarlo? Haciendo competiciones deportivas, la raza que ganara sería la vencedora. Ganaron los humanos, y desde entonces no hubo ninguna guerra más. Desde entonces, cobró gran importancia el deporte y la superación personal, y cada año se hacía una competición para escoger la "Cosmo Beauty", la Daiundokai, algo así como Miss Universo, la chica que ganara una competición. *Akari Kanzaki* es la hija de la Cosmo Beauty más importante de toda la historia, *Tomoe Midoh*, quien batió todos los récords existentes. Antes de morir, *Tomoe* le pidió a *Akari* que fuera a la Universidad Satélite. Es por eso que intentará llegar a lo más alto, y, gracias a sus genes, ser nominada Cosmo Beauty. En la serie de TV, *Akari* es una chica sin espíritu de lucha que deberá ser animada en todo momento por sus amigas, y casi siempre acaba escondida en una caja de cartón donde está escrito "Casa de Akari". En la escuela de entrenamiento, compartirá habitación con otras dos chicas, *Chris Cristopher*, una especie de naturista del futuro, algo rara, que se propone sentir lo mismo que sintió *Tomoe Midoh* al ganar el título. La otra chica es *Anna Respighi*, puede que una de las que cambia más, ya que en la OVA resulta ser un chico, sólo que nunca se lo habían dicho y creía que era una chica ^_^U. Eso provocará que en la OVA sea expulsado de la escuela de entrenamiento. Otro personaje importante es *Ichino Yanagida*, que no sale en la OVA, pero tiene un papel muy importante en la serie de TV. En ésta, será la mejor amiga de *Akari*, y la ayudará a llegar a lo más alto, pero en una competición contra *Akari* se lesiona y no podrá ir a Universidad Satélite. *Lahrri Feldnando* será una dura competidora para ellas, pues ha sido ya nominada dos veces Cosmo Beauty, y tiene la intención de serlo una tercera vez. Finalmente, tenemos a *Jessie Gurtland*, una chica obsesionada con emular a *Tomoe Midoh*, y que desprecia a *Akari* por no tener afán de superación, y se dedica a humillarla constantemente.



Estas y otras chicas serán el *cast* de la serie, que se centra en la lucha entre ellas para ser la mejor, como siempre, amenizado con el típico humor de las producciones de Pioneer. Esta vez no es el caso del chico al que se le aparecen un montón de chicas peleándose por él, la mayoría de personajes son chicas. No busquéis ningún tema trascendental, ni ningún punto de originalidad, no hay. Aun así, creo que tiene la suficiente calidad como para que merezca la pena echarle un vistazo, y es fácil de conseguir, pues tenéis a mano la versión original subtitulada al inglés editada en Estados unidos. Dadle una oportunidad.

Mak
tabris@retemail.es



MOLDIVER

Estamos ante uno de los primeros títulos que se editaron aquí de Pioneer. Un título cargado de humor y sarcasmo. Me estoy refiriendo a Moldiver. La idea original y el encargado de dirigir el proyecto fue Hiroyuke Kitazune y el productor ejecutivo fue Taro Maki, que está involucrado en la mitad de los proyectos Pioneer. Se realizó en 1993 y salió en formato OVA con un total de seis episodios.

Hiroshi Ozora:



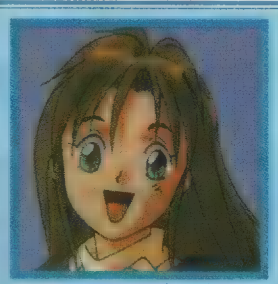
Es el hermano mayor de un total de tres. Se le podría definir como un otaku de la tecnología, desde el punto de vista japonés (en más de una ocasión se hace referencia a sus pocas relaciones con los demás y casi siempre está metido en su habitación).

Es un tecnólogo discípulo del profesor *Amaki* y compañero de *Kaoru Masaki*. Desgarbado, desarreglado y obsesionado con la idea de crear un superhombre desarrolla a Moldiver a partir de una poderosa piedra de color verde llamada Mold. Con esa piedra y el ingenio de *Hiroshi* es capaz de convertirse en un superhombre invulnerable (o casi). Las pegas de su invento son que la transformación tiene una duración de 666 segundos (sin aparente relación con el tema satánico) y que la transformación debe hacerse sin ninguna prenda de ropa (algo que no es gran problema hasta que el tiempo de transformación se acaba). A pesar de que al principio parece que se erigirá como el protagonista de la serie, al final acaba siendo una mera comparsa de su hermana pequeña.

Kaoru Masaki:

Amigo de la infancia de *Hiroshi*, está obsesionado con ir al espacio y por esa razón se presenta voluntario para un proyecto espacial de alto riesgo. La aparición de Moldiver provoca que vislumbre una posibilidad de reducir riegos en una empresa tan complicada y por eso analiza al superhombre y pide ayuda a *Hiroshi* sobre este tema (sin saber, claro está, que *Hirosho* es el creador del engendro). Es alto, guapo, tímido, fuerte y medio mundo está loco por él (tened en cuenta que el otro medio son tíos). A pesar de su obsesión por el espacio, finalmente acaba confesando lo obvio: el amor que profesa por *Mirai*.

Mirai Ozora:



La hermana visagra de la familia. Esta guapa muchacha de 17 años está locamente enamorada de *Kaoru Masaki*. Trabaja esporádicamente y se ha presentado con éxito a algunos concursos de Miss. Es alegre y dicharachera. Su vida sufre un cambio total a partir del momento en el que descubre que su hermano es el *Capitán Tokyo* (Moldiver) y decide meter la zarpa. Modifica algunos aspectos de la configuración de Moldiver, tales como el traje y demás cosas adaptándolas a la personalidad de una joven chica como ella y, a partir de ese momento, ella se erige como la protagonista de la serie. Le toca la parte activa y realmente creo que es un acierto, ya que excepto en casos muy concretos, *Hiroshi* resultaba demasiado serio para un disparate de OVA como es éste.

Nozomu Ozora:

El hermano pequeño de la familia *Ozora*. No tiene apenas protagonista hasta bien entrada la serie. Se considera, y no le falta razón, el mejor tecnólogo que ha existido, y para corroborar su afirmación mejora al Moldiver y se enfrenta contra *Mirai* para demostrarlo.

Señor Amaki (Profesor Machinegal):

Este señor es una eminencia en el campo de la tecnología. A pesar de su estatus, tiene una cara oscura: es ni más ni menos que el *Profesor Machinegal*, obsesionado por antiguedades y por jorobar (suerte que éste no quiere conquistar el mundo). Para ello tiene a su disposición un ejército de androides, todas ellas chicas, a las que irá mejorando derrota tras derrota, llegando a igualarlas en poder con Moldiver.

Las Machinegirls (por llamarlo de alguna manera):

Son las componentes del ejército personal del *Profesor Machinegal*. Todas ellas son androides con el cuerpo de una chica. Tienen sentimientos humanos y cuando se transforman tienen un aspecto extrañamente parecido al de las armaduras de **Bublegum Crisis**. A pesar de su cruel sino, son reconstruidas por el profesor.

MOLDIVER

EL OVA

1- **Metamorforce**:
Estamos en el año 2045. Se presenta un coche antiguo de Fórmula 1 reformado. Este es el primer objetivo del *Profesor Machinegal*. Cuando está en plena tarea de robo hace aparición un superhombre que desbarata sus planes. Este superhombre es obra de un joven otaku de la tecnología llamado *Hiroshi* que aprovecha la ocasión para ponerlo a prueba con resultados excelentes. *Mirai*, que sospecha de su hermano, husmea en la habitación de éste y modifica el aspecto de Moldiver adaptándolo a sus preferencias.
Durante una carrera de coches en la que participa aquel modelo antiguo, pilotado por *Kaoru Masaki*, el *Profesor Machinegal* sabotea la competición y se apodera del coche mediante un control remoto. Cuando *Horoshi* entra en escena lo hace vestido de mujer y es entonces cuando le deja el trabajo a su hermana. *Mirai* lucha contra el ejército de chicas del profesor, les da una paliza y logra salvar el coche, pero no la ciudad de Tokyo, a la que deja algo mermada, por decirlo de alguna manera.

2-**Overzone**:
Nozomu, *Hiroshi* y *Masaki* han ido a Florida. *Nozomu* ha ido para ver cantar a su *idol singer* favorita, *Masaki* para estudiar y *Misaki* para interesarse por el proyecto espacial en el que quiere participar. En Florida también está el señor *Amaki*, ya que allí hay un modelo de nave espacial antiguo que le interesa a su cara oscura. Cuando se fija en el cuerpo de *Masaki*, cree que es el cuerpo de Moldiver. *Mirai* está en Tokyo, pero cuando le dicen que su querido *Masaki* está en Florida utiliza a Moldiver para estar a su lado. Justo cuando llega se ha montado una gorda. El *Profesor Machinegal* ha empezado su intento de robo y ha secuestrado a la famosa *idol singer* para llevarse la nave espacial. Con la situación dominada el profesor reta a *Masaki* para que se transforme en Moldiver. En ese momento llega *Mirai* con el traje de Moldiver y arregla la situación desbaratando los planes del *Profesor Machinegal.*

3-**Longing**:
Se le encomienda al *Señor Amaki* el proyecto de reconstrucción de Tokyo, la cual ha quedado mermada después de tanta superpelea. Además de reconstruir, ordena a su ejército que destruyan a Moldiver al menor indicio de actividad...
Y me estoy dando cuenta de que estoy contando toda la serie, finales incluidos, y eso no está bien porque hay que dejar algo para vosotros, así que dejo de destripar las cosas. Baste decir que los siguientes capítulos se llaman: 4-**Destruction**, 5-**Intruder** y 6-**Verity**; y que cuentan una historia completa y que finaliza, que nadie se esperé un "continuará" al final.

OPINIÓN:

A nadie se le escapará el detalle de que **Moldiver** no es ni más ni menos que una parodia de los superhéroes, tanto americanos como japoneses. Por un lado tenemos los graciosos momentos en los que *Hiroshi/Mirai* se quedan sin ropa o las escenas en las que el señor *Amaki* se mete en "su" lavabo para ir al cuartel general del *Profesor Machinegal*. Está lleno de detalles y sobre todo tiene la sana intención de que pasemos un rato agradable y entretenido sin tener que darle al coco en demasía. Es caótico, comercial y engancha.

LA BSO:

Moldiver tiene una banda sonora discreta. El CD más destacable es el **Moldiver Ongaku Hen Vol.1** (*PICA-1005 - 65:41*). Consta de 37 temas de los cuales 3 son cantados y el resto BGM del OVA. El tema dos corresponde al *opening*, *Go Go Moldiver*, una canción marchosa y pegadiza. El *track* 27 es el cantando por la *idol singer* en el episodio 2 titulado *20-seiki ni koi wo shite* y el *track* 37 corresponde al *ending*, *Time limit*. Es un CD bastante heterogéneo, ya que te puedes encontrar de todo un poco. No es nada del otro mundo y lo único destacable es el *opening* de la serie.
Hay otros CDs, como el **Best of Moldiver** (*PICD-10008A - 70:40 - 30 tracks*), donde podemos escuchar el *opening* en inglés como novedad más destacable. También está el **Moldiver Ongaku Hen Vol.2** (*PICA-1019 - 68:29 - 12 tracks*) donde podemos escuchar *tracks* hablados (dramas) y algunas canción que otra.



LA CURIOSIDAD:

No quería irme sin decirlo. Fijaros en la primer letra de cada uno de los títulos de los seis episodios que componen **Moldiver**. Juntas forman la palabra **MOL-DIV**.
¿Casualidad?, ¿imaginaciones mías?, ¿tal vez el OVA estaba preparado para tener 8 capítulos en lugar de 6? Se aceptan apuestas.

Ackman
ackman@mixmail.com

Bubblegum Crisis

Algunas series se vuelven éxitos inmediatos, alcanzando enseguida un gran nombre. Otras parecen pasar con un éxito más discreto, pero acaban por convertirse en auténticos clásicos de culto. Bubblegum Crisis nace claramente como un objeto destinado al culto: acción, diseños espectaculares, animación envidiable, música insuperable y Priss Asagiri.

Hay un huracán ahí fuera esta noche... La historia nace de las mentes de *Toshimichi Suzuki* y *Junji Fujita*. En un principio el primero quería rehacer su anterior **Techonopolice 21C**, una película de Toho de 1982. Sin embrago, el intercambio de ideas con el segundo fue lo que acabaría por sentar las claves de lo que sería **Bubblegum Crisis**. Ya desde el comienzo estaba claro que el mensaje principal que querían transmitir de forma subyacente era el del peligro que puede entrañar la tecnología mal aplicada. El propio título hace referencia a la teoría de *Suzuki* sobre el progreso tecnológico. Éste es un proceso delicado y se produce como cuando hinchamos un globo de chicle. Hay que soplar poco a poco, si no, la probabilidad de que estalle aumenta. Igualmente el aumento de tecnología descontrolado acaba inevitablemente en una crisis, en un estallido.

Los experimentos del profesor *Stingray* sobre la clonación informática de un cerebro humano han dado origen a la tecnología que sirve de base a la multinacional GENOM para la creación de boomers, los robots inteligentes que cuando, sin embargo, pierden el control, arrasan zonas enteras de MegaTokyo. La policía AD apenas tiene medios en muchos casos para detener a los boomers, mucho menos para investigar en profundidad la oscura corporación. Pero esa misma tecnología, de la que se apropió GENOM matando al profesor, dejó a sus dos hijos con el único arma capaz de hacerles frente, las Knight Sabers.

Así, este misterioso cuarteto enfundado en armaduras de combate es quien se encarga en la realidad de proteger a la ciudad de los enloquecidos ataques de los boomers. Todo esto, el origen de las KS., la formación de GENOM o toda la historia de los protagonistas, no aparece en esta serie de OVAs. Quizá este es uno de los puntos clave del culto de la serie, todo lo que ésta implica, lo que está ahí pero sólo se intuye porque se da por supuesto.

En este sentido, **Bubblegum Crisis** es mucho más que una serie. Y es que la idea de *Suzuki* abarca todo un universo (como los de los superhéroes de Marvel o DC). La serie de OVAs es tan sólo el núcleo principal de un todo más complejo. Una serie de 8 OVAs era lo primero que estaba planeado. Concebidas como historias independientes pero dotadas de una sólida continuidad, alguno de los relatos se encuentra dividido en varias de las cintas. Las tres primeras fueron publicadas por **Manga Video** en España hace algún tiempo:



Bubblegum Crisis – (***Tinsel City***) El año es el 2032, un grupo de vigilantes acorazadas lucha contra los boomers de Genom y se ve involucrada en intrigas del Departamento de Defensa Espacial de las Naciones Unidas.

Born to Kill – El asunto del satélite continúa produciendo ánimos de venganza en *Linna* por la muerte de un inocente.

Blow up – Concluye la primera miniserie con un grandioso enfrentamiento entre las Sabers y Genom.

Ahora, gracias a Manga Video vamos a poder continuar disfrutando con:

Revenge Road – La acción se centra ahora en un conductor llevado a la locura, que se ensaña con los motoristas de MegaTokyo. Comete un error al molestar a *Priss* y su moto.

Moonlight Rambler – Dos boomers escapan de una estación orbital a la vez que suceden unos misteriosos asesinatos que parecen obra de vampiros. Es difícil luchar contra una amiga.

Red Eyes – Las trágicas secuelas del episodio anterior se desvelan en un poderoso deseo de venganza contra *Largo*, el despiadado personaje que tiene Genom escrito por toda la cara.

Double Vision - La gira de *Vision*, una de las cantantes más famosas del momento, no sólo no hace gracia a *Priss*; es muy probable que además tenga relacion con algunos ataques hacia Genom que se han estado produciendo recientemente.
Scoop Chase - Una periodista está demasiado cerca de descubrir la personalidad secreta de las Knight Sabers en el peor momento. Justo ahora el enfrentamiento con Genom llega a un punto peligroso.

Un cambio de equipo de produccion y creación, hace que **Bubblegum Crash!**, la continuacion de la saga, alterara ligeramente algunos puntos sobre las KS y sobre todo el enfoque general de la serie.
Esta trilogía (***Illegal Army***, ***GeoClimbers*** y ***Meltdown***) está más centrada en un guión más estructurado que lleva a las KS a enfrentarse a una misteriosa "*Voz*" y un grupo de nuevos prototipos de boomer más inteligentes. También se produjeron cambios importantes en las voces de algunos personajes. Entre una y otra series, se editaron dos recopilaciones de videoclips de la primera, ***Hurricane Live 2032*** y ***Hurricane Live 2033***, incluyendo algunas actuaciones en vivo y unos minutos de nueva animación.
La AD Police también tiene su serie. Pensado primero como un cómic y delegada toda responsabilidad sobre esta visión del universo de **BgC** en las manos de *Tony Takezaki*, la historia de la Policía AD se vería después reflejada no sólo en un tomo de manga sino en otra nueva miniserie del mismo nombre, los **AD Police Files.** El retrato social es mucho más crudo y filosófico aquí, y la acción se centra de lleno en el oficial *Leon McNichol* y la ADP, ya que la acción transcurre antes de la formación de las KS. El extraño mundo de *Takezaki* (autor **de La extraña afección científica del Dr. Kishiwaka** o **Genocyber**) hace del cómic algo complejo aunque muy interesante. **Genocyber**, aunque bastante más lejos del origen, las Knight Sabers, también guarda una cierta relación con **Bubblegum Crisis**, pero ésta sí que es fruto exclusivo de *Takezaki* y por tanto mucho más *distinta*.
Paradise Lost, una serie de novelas y animación (aunque ésta última no llegara a ver la luz) toma la acción casi un año después del final de **Crash**! y amplía el mundo de *Suzuki* hasta abarcar las colonias orbitales y drogas que producen humanos superiores, Boosts.
Once años después, y tras un parentesis de más de seis sin novedades de las Knight Sabers, la presión de los aficionados a lo largo del mundo, y sobre todo en internet, vuelve a hacer nacer la historia. Precisamente **Bubblegum Crisis 2040** no es una secuela, sino un remake de toda la historia en forma de serie de televisión. Los cambios son evidentes, tanto a nivel narrativo como en la definición del argumento y de toda la situación. Los personajes son más estereotipados, los boomers totalmente rediseñados, y la trama mucho más complicada y urdida con más intrigas. [Tenéis más información sobre **2040** en un artículo de *Bubblegonzo* en el número 4 de ***Minami 2000***]
También existe otra extensión de **Bubblegum Crisis**, el fandom. Si fueron precisamente los aficionados los que llegaron a producir la existencia de la nueva serie **2040** es por algo. En la red, por todo el mundo, se pueden encontrar cientos de páginas dedicadas tanto a la serie en general como a alguna de sus protagonistas (*Priss kicks ass*!!). Biografías, oficiales y no, estudios sobre los *hardsuits* de las Knight Sabers, grupos de discusión y muchos *fanfics* (relatos escritos por fans de la serie, ambientados en la misma).

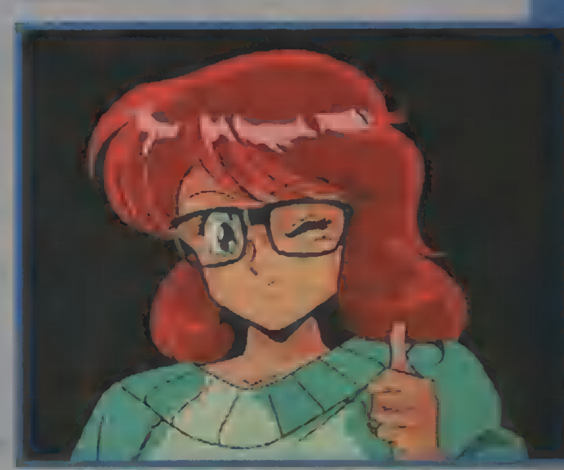


Una serie completa

Sin duda lo es. **Bubblegum Crisis** no sólo tiene una historia *cyberpunk* detrás. La excelente animación del estudio *Artmic* en la serie original y varios de sus derivados, acompaña a diseños de personajes de algunos de los mejores dibujantes de Japón. *Kenichi Sonoda* es el responsable de la mayor parte de los diseños de personajes y muchos mecánicos, pero en determinados episodios, invitados como *Hiroaki Goda* o *Satoshi Urushibara* dedican sus lápices a personajes como *Largo* o *Vision*. Además personajes carismáticos (¿he comentado que *Priss* es indudablemente la mejor? (*NdL: Ahum*)) y una banda sonora de rock que bien daría envidia a mucho grupos de todo el mundo hacen que un gonzo no pueda por menos que recomendar esta serie a todo el mundo.

Prissgonzo (Kodoku no angeru)
gonzo@animefan.org

(agradecimientos a Buffy aka ThePriss, por su colaboración en el artículo)





GREEN LEGEND *Ran*

En un futuro distante, nuestro planeta ha pasado por una de esas cataclísmicas situaciones que tanto gustan a los japoneses. Donde antes se extendían enormes océanos, ahora sólo quedan desiertos sin fin. Hace cientos de años, los humanos habían llevado a este planeta al borde de la aniquilación. A causa de todos los venenos mortales que habían creado, la vida en el planeta casi se había extinguido. Entonces, *Rodo* descendió. Bajo a la tierra y reunió en la Madre Santa todas las aguas y plantas. Ahora, las gentes luchan para sobrevivir en esta tierra desolada, manteniéndose cerca de uno de los seis Verde Sagrado, núcleos rodoistas, donde, aunque en duras condiciones, es posible vivir. Los seguidores de *Rodo* adoran estas áreas sagradas, controlándolas y defendiéndolas de los ataques de los Hazzard; un grupo de militares revolucionarios que reclaman los Verde Sagrado para toda la humanidad. A partir de aquí es donde toma comienzo la historia de *Ran*, un joven que perdió a su madre en el conflicto y que desea unirse a la rebelión para vengarse; y de *Aira*, una chica de pelo plateado que carga con un secreto del que ni ella misma tiene constancia. Ambos se conocen en el campamento Hazzard, pero se verán trágicamente separados cuando la división principal de los Hazzard rapte literalmente a *Aira* para interrogarla. *Ran*, que presencia toda la escena, reconoce entre sus raptores al hombre con la característica cicatriz en el pecho que mató a su madre, y sale en su persecución por el enorme desierto. En su búsqueda conocerá a *Jeke*, el antiguo comandante de los Hazzard, y a *Kiba*, su actual y fanático líder; resolviendo, de paso, el secreto de la Madre Santa. Así pues hasta aquí el argumento de esta obra de *Satoshi Saga* y *Yu Yamamoto* en la que volvemos a tener otra aproximación a la gastada idea de **Galaxy Express 999**, es decir, un joven huérfano que se embarca en una búsqueda que finalmente le llevará a encontrar el amor no sin antes dar un nada sutil mensaje ecologista. No es muy original, ya, y conlleva una cierta predecibilidad, también, pero está bien resuelto y goza de gran detalle en cada uno de sus elementos. Mención especial merece la cultura rodoista y personajes como el de *Jeke* o *Kiba*, la mar de interesantes. El aspecto visual no dista mucho de otras OVAs de Pionner LDC como **Final Fantasy** o incluso al de **Serial Experiments Lain** con su estilo angular, aunque sin entrar en comparaciones, claro. La animación no es espectacular, pero sí limpia y efectiva, teniendo algún que otro detalle interesante. La música por su parte, de *Yoichirio Yoshikawa* es más que apropiada, contando con temas tan atractivos como el del *ending*. **Green Legend Ran** está formada por 3 OVAs de 40 minutos de duración cada una. A su vez, la versión DVD incluye una entrevista con el director, *Satoshi Saga*, alguna que otra escena nueva en los créditos y un pequeño vídeo de música con el *ending*.



Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

LAGRIMAS Y LLUVIA (ENDING) POR YOICHIRO YOSHIKAWA

Zutto mae ni shitteita kioku Madoronda uta no you na Kasuka ni nagareru wakimizu wo nomihoshite Sora wo mite goran yo	Un recuerdo que conservo desde hace mucho Una canción como un sueño del que despiertas Bebe el agua del manantial Y mira al cielo
Toui sora wo tabishite yuku yume Akogare wa atsui inori Anata wa ushiro wo furimuki mo shinaimama Kakedasu keredomo a-a iino	El sueño de viajar por el distante cielo La admiración es el mejor rezo Aunque sin mirar atrás Comienzas a correr, pero todo está bien
Omoi wa furisosogu ame no you ni Inochi wo uruoshite kagayaku wa	Recuerdos que caen como lluvia Brillando y reconfortando lo que queda de vida
Donnani hanaretemo me wo tojireba Watashiwa itsudatte sugu soba ni	Aun cuando nos separa una gran distancia Me basta cerrar los ojos para estar a tu lado
"Aira, oshiete kure." "Nani wo?" "Ore no shiranai koto. Kimi no koto." "Un. Ran no koto mo ne." "Ah. Mamote yaru, Aira, kimi wo."	"Aira, hablame." "¿Qué quieres oir?" "Cosas que no sepa. Cosas sobre ti." "Claro. Hablame tu tambien de ti." "Ah. Yo te protegeré, Aira."
Warui yume ni unasareru yoru wa Yoake made soba ni iru wa Kasuka ni furueta tsuyogari no sono senaka	Por la noche cuando tengas pesadillas Estaré a tu lado hasta el amanecer Ese temor te hace estremecer un poco
Sotto tsutsumitai no Tsurai yoru wo koete yukutabi ni Sono hitomi fukaku naru wa Anata no kokoro no kakushiteiru kizu ato wo Wakatteiru kara ah ima wa	Quiero envolverte con mis brazos Cada vez que pasas una mala noche Tus ojos se vuelven profundos Por que conozco la cicatriz oculta en tu corazón Eh... ahora
Omoi wa yawarakana ame no you ni Inochi wo iyashite wa kieteyuku	Los recuerdos son como una tenue lluvia Desapareceran despues de te que cure
Itsudemo mune no oku nagarenagara Kioku ni magirekomu uta no you ni	Siempre manará en tu corazón Como una canción, mezclada en tus recuerdos
Omoi wa furisosogu ame no you ni Inochi wo uruoshite kagayaku kara	Recuerdos que caen como lluvia Brillando y reconfortando lo que queda de vida

¡Horror!

Matsumoto Contrataca

Cuando a mediados de octubre me enteré de que *Izumi Matsumoto* iba a realizar algunas nuevas cosas relacionadas con **KOR**, me eché a temblar, sobre todo tras la experiencia del primer Comic-On; cuando finalmente me enteré del nombre de la revista del grupo Shueisha que iba a editarlo, un sudor frío invadió mi frente: "Semanal Playboy".

Por fin, en la tercera semana de octubre, se editaba el número 44 de "Weekly Playboy" y allí estaba, el episodio número 158 de **Kimagure Orange Road**, editado en una revista de fotos y manga de claro contenido hentai.

Llego a la página 157 y, tras las fotos de jovencitas en ropa interior, la sección de manga en color con el capítulo titulado "*Hondemotte to-em Kyosuke*" (*Kyosuke* transparente). Una tierna imagen de *Madoka*, dulce y encantadora mientras sorbe un refresco con pajita, me alegra la vista y el corazón, es como reencontrarse con esa antigua novia que te rompió el corazón y que tú todavía no has olvidado y de repente... te la encuentras de nuevo tan guapa como la recuerdas. Pero el encanto dura poco, las siguientes viñetas son planos contrapicados de *Ayukawa* enseñando su ropa interior... es como si el creador de **KOR** quisiera reírse de su obra, bajarla del pedestal donde millares de aficionados la hemos colocado y arrojarla al fondo de la papelera, donde se tira la basura. Pero vamos con el argumento, que aún no os hemos contado:



Este episodio, como siempre, está narrado por *Kyosuke* en primera persona, en él nos cuenta que una mañana descubrió que se había vuelto transparente y que, aprovechándose de ello, había decidido espiar a *Madoka* mientras ésta se prueba unos disfraces para una fiesta. Ni corto ni perezoso, sigue a *Ayukawa* en su camino a casa, aprovechando cualquier momento, ya sea en una valla, ya en la escalinata, para atisbar su debajo de su brevísima falda. Al llegar a casa, *Madoka* se desnuda y comienza a probarse disfraces: uno de mujer policía, otro de piloto de aeronave y hasta uno de ama de una sesión sadomasoquista. De repente, *Madoka* se da la vuelta y parece mirarlo directamente como si lo viera y, mientras se le acerca sugerente, le dice: "*Oye, Kasuga, ¿por qué no te quitas la ropa y así será completamente transparente?*". Y es que, en su línea de despiste supino, *Kyosuke* no se había dado cuenta de que su ropa era visible. El final de la historia no sale en este breve episodio, pero uno, afortunadamente, sólo tiene que intuirlo. Se nota el trabajo de ordenador en el arte de *Matsumoto*, ya que todo el coloreado está realizado de forma digital, con preeminencia del trabajo de aerógrafo, pero podéis comprobarlo vosotros mismos en las muestras que adornan este artículo.



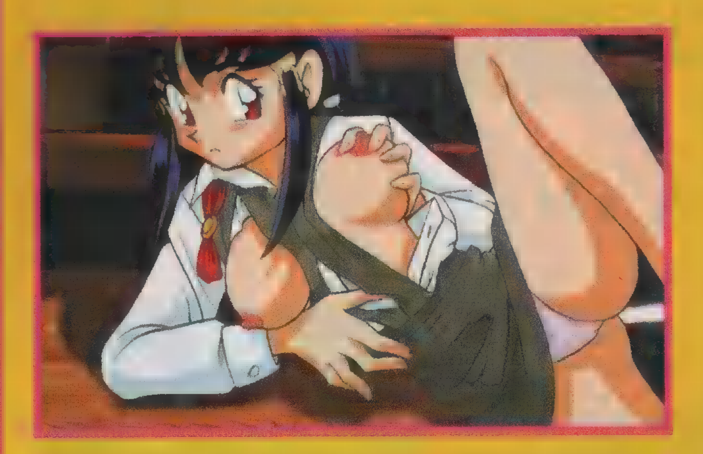


Pero no todo va a ser malo, en la revista "Oh, SuperJump'99!", donde *Matsumoto* ha comenzado su nueva obra, titulada "**Bakumatsu Rashamen-Musume Jyoushi**", ambientada en la época del fin del bloqueo del Japón y del que os daremos noticias en un futuro número, ha realizado un divertido póster que os presentamos para vuestra delicia, con nuestras protagonistas en plan "**You're Under Arrest**".

Bueno, no todos los meses puede uno dar noticias tan frescas sobre **KOR**, así que me despido y me voy a volver a mirar ese "Weekly Playboy"... brrrr... asqueroso *Matsumoto*... pero qué bien dibuja a mi *Madoka*... "mumble, mumble" (*NdL: ¿Cómo que "tu" Madoka? Es a mí a quien calienta la cama por las noches, malditos envidiosos*).

Mike Sánchez
kimagure@animefan.org

¿Cuál es su secreto?





Todos conocemos muchos mangas en el que el chico protagonista, sin comerlo y beberlo, se encuentra rodeado de un montón de chicas que están por sus huesos y el muy panoli que ni se entera. En el caso de ciertas series de Pioneer no se hacen excepciones. Pero yo aún me sigo preguntando cada día "¿Cómo lo consiguen?", "¿Por qué ellos, que no se enteran por donde les da el aire?". Y sí, ejemplos como *Yota Moteuchi* (**Video Girl Ai**), *Kyosuke Kasuga* (**Kimagure Orange Road**) no nos son desconocidos, pero seguro que no os habíais planteado la vida privada de...

... Tenchi Masaki (Tenchi Muyo!)

Este es nuestro primer ejemplo, y el centro de nuestras investigaciones. Para empezar, este sujeto no ha conseguido su fama por casualidad: la heredó prematuramente de su abuelo (*Yosho*), procedente del planeta Jurai. Si no ¿quien iba a plantearse realizar una serie de animación con un protagonista tan pánfilo?
Con un parentesco tan poco habitual, ¿cómo es posible no meterse en líos? Dicho y hecho. Pero no son los combates con sus enemigos lo que más nos interesa, sino ese extraño magnetismo capaz de conseguir reunir tantas mujeres alienígenas en su casa de Japón. Increíble. ¿Tan pequeño es el universo que tienen que parar en el lugar más recóndito del Sistema Solar? Pero eso no es todo: ninguna de las féminas presentes niega sentirse atraída por *Tenchi*.
La princesa *Ayeka* se lo quiere llevar al altar y al huerto (por ese orden), *Ryoko* al huerto directamente (y sin pasar por el altar, que eso es muy anticuado), *Washu* se aprovecha de su condición de doctora para cepillárselo durante los exámenes médicos cuando nadie les vea, *Sasami* ve en él **algo más** que un hermano mayor, y *Mihoshi*... bueno, si fuese un poco más espabilada (y está a años luz de conseguirlo) tendría todas las cartas para acabar en la cama con el hijo único de los *Masaki*.
Disputas, peleas continuas, amenazas de muerte... y todo por los (supuestos) encantos de *Tenchi*. ¿Qué le verán? ¿Tan feos son los machos alienígenas? No acabo de entenderlo... Sin embargo, en una casa tan particular hay sitio para anfitriones, invitadas, y todas esas perversiones sexuales que salen a la luz gracias a la incansable labor de los dibujantes aficionados más ligeros de cascos.
Cuando las cámaras de Pioneer no les graban, los instintos más bajos de los actores salen a la luz y nos encontramos con la cantidad de horas extras que tiene que emplear *Tenchi* con todas y cada una de las chicas venidas del espacio exterior. O con la extraña afición que tienen *Ryoko* (¡cómo no!) y *Ayeka* (O_O) a los trajecitos de cuero y al látigo. O el "otro uso" que le dan a la espada mágica de *Tenchi*. O los extraños experimentos que realiza *Washu* con todos los residentes. O cómo *Sasami* experimenta su recién conocida sexualidad con quien se le ponga a tiro, *Ryo-Ohki* incluido (si es que las jovencitas son las peores; en cuanto te descuidas un poco... No hay más que ver las múltiples escenas que se le han descubierto con su compañera de "alter serie" *Misao*). Y, cómo no, todas las combinaciones que se os ocurran entre las invitadas.
¿No os lo creéis? ¡Ah, qué poco mundo habéis visto, infelices! Echadles un buen vistazo la las imágenes y decidme si miento o no...

... Makoto Mizuhara (El-Hazard)

Bueno, aunque este chico también sufre el síndrome de "llego por sorpresa a un mundo fantástico totalmente desco-





nocido para mí, pero me convierto en el rey del mambo de la noche a la mañana" (como *Hitomi Kanzaki* en **Escaflowne** o *Miaka Yuuki* en **Fushigi Yuugi**), tiene que hacer de doble de la desaparecida princesa *Fatora* y hacer un curso acelerado de protocolo real en lugar de disfrutar de la estancia como hacen sus compañeros. ¿Un aburrimiento? No tanto, no tanto... Después de todo, el ser el chico más guapo y mono (además de ser el número uno tanto en estudios como en deporte) tiene que tener alguna ventaja, ¿o no?.

Precisamente por eso, muchas de las chicas de la serie no hacen más que disputárselo: las sacerdotisas, la siempre celosa *Manami*, *Ifurita*, *Alielle;* la doncella lesbiana de la princesa (esta sí que mola, lástima que no le vaya la carne además del pescado H_H)... el pobre *Makoto* no da abasto mientras que *Jinnai* no tiene más compañía que la de unos insectos gigantes (por suerte, a nadie se le ha ocurrido la desagradable idea de retratarlo apareándose con uno de esos escarabajos, aún queda buen gusto en este planeta O_o).

Ser héroe es duro, y si encima eres el objetivo de todas (o casi todas) las entrepiernas femeninas que rondan a tu alrededor, más todavía. Y encima, como en un mundo tan fantástico hay soluciones para todo, ellas siempre tienen a mano un fluido revitalizante (ah, esas pociones curativas... nunca habíamos sospechado que tuviesen esos efectos secundarios, ¿verdad?), ya no hay excusa si te sientes cansado o si hay gatillazo de por medio.

...Mirai Ozora (Moldiver)

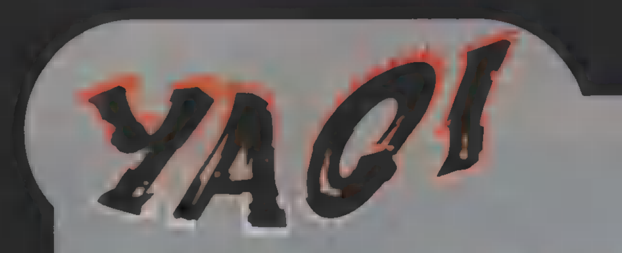
Esta es la excepción que confirma la regla. La protagonista es guapa, mona, no es tonta, sabe lo que quiere... pero tiene una facilidad para cagarla que echa para atrás. Su compañera de clase, descarada como ella sola, no pierde la ocasión para seducir al mismo chico que *Mirai* tiene en su punto de mira (*Mr. Kaoru Misaki*) delante de sus narices mientras ella no tiene mejor idea que coger el traje de *Moldiver* que su hermano diseñó para tratar de impresionarle. Y lo haría... si no fuese cambiando se sexo cada vez que se lo pone y mostrarse tal y como vino al mundo cuando activa sus poderes. ¿Es que está descontenta con su cuerpo? ¿Será un travesti, un transformista, una drag-queen? O_O ¿O una exhibicionista? Seguiremos investigando...

Estos personajes tienen suerte. Nunca les faltará con quienes irse a la cama, ni les fallarán las fuerzas, ni se preocuparán por embarazos no deseados ni enfermedades. Y que den las gracias, pues en nuestro mundo real acabarían medio muertos cuales zombies tras unas sesiones de sexo tan contundentes como las que aquí se muestran... Yo mismo he deseado meterme en un anime, pero a veces me pregunto si sería capaz de aguantar tanto ajetreo ^_^UU.

Así que ya sabéis... no intentéis esto en vuestra casa, ¡y hasta el mes que viene!

Petrus
petrus@svalero.es





Un número más nos alegramos de presentar una de las secciones más atrevidas, innovadoras y rompedoras del mundillo, esta vez con

KIZUNA

¿MARMALADE GAY?

Otra de las escritoras de manga yaoi más famosas Japón es *Kazuma Kodaka*, cuya lista de trabajos relativamente amplia, pero que se dio a conocer principalmente por **Kizuna**. Nacida en el año 1⁽ el 19 de noviembre para más señas, debutó en el mund del manga a los 20 años en la revista Shûkan Shonen Champion.
Desde ahí su carrera comenzó a ascender, y su mayor é llegó con **Kizuna**, que fue publicada en Be-Boy Gold, u revista especializada en historias yaoi desde el año 1992 Haciendo un pequeño recuento de sus principales traba podríamos decir que como buena autora en el mundo (manga no sólo tiene los mismos, sino que algunos han s llevados al vídeo, se han hecho varios CDs de música y, cómo no, posee su libro de ilustraciones.
Resumiendo lo que os acabo de decir:

OBRAS:
- **Sezza Takuma!**
- **Kizuna**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki**
- **Sehiro no Housekeeper**
- **KI.ME.RA**

LIBRO DE ILUSTRACIONES:
- **Kazuma Kodaka illustration book**

OVAS QUE SE HAN HECHO:
- **Kizuna Vol 1-2**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki Vol 1-2**
- **Boku no sexual Harrasement** (diseño de personajes) **Vol 1-3**
- **KI.ME.RA**

CDS DE MÚSICA DISPONIBLES:
- **Kizuna original soundtrack vol 1**
- **Kizuna original soundtrack vol 2**
- **Kizuna drama vol 1**
- **Kizuna drama vol 2**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki original soundtrack vol 1**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki original soundtrack vol 2**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki drama vol 1**
- **Kusatta Kyoshi no Nouteishiki drama vol 2**
- **KI.ME.RA drama**
- **Boku no sexual harrasement drama**
- **Fake na Kizuna**

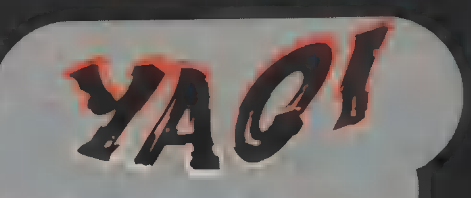
Kizuna viene a significar algo así como "Vínculos", "Unión", y precisamente eso es lo que nos narra el manga, las vicisitudes de dos muchachos enamorados el uno del otro, pero siempre rodeados de problemas de todo tipo. Como de costumbre en las historias yaoi, uno de ellos es guapo, recatado y tímido, y el otro es el rebelde, el de carácter fuerte, el que protege al débil y cuida de él. Sin embargo, al contrario que en otras obras, aquí ninguno de los dos es la víctima del otro, tienen claro que están enamorados y que desean estar juntos, de lo cual se deduce que los problemas los van a causar todos los agentes externos a su relación.

Los personajes principales de **Kizuna** son:

RANMARU SAMEJIMA: Rubio, alto y muy bien parecido, es un estupendo luchador de kendo que aspira a llegar a lo más alto en Japón, pero por culpa de un accidente de coche verá frustrados todos sus planes futuros. Sin embargo, el muchacho no se obsesiona con ese hecho, al contrario, muy maduro él, decide que lo más importante en su vida es *Enjoji*, su novio, y teniéndole a su lado, todo se puede superar.
KEI ENJOJI: Es el novio de *Ranmaru*, con una larga melena negra recogida siempre en una coleta, bien vestido y con unas pintas de yakuza algunas veces que cualquiera se mete con él. *Enjoji* haría cualquier cosa por su novio, lo protege y lo cuida todo lo que puede. Trabaja en un club como anfitrión principal, donde entretiene, aconseja a las mujeres...
Es medio hermano de *Kei Sagano*. No lleva el nombre de *Sagano* porque es ilegítimo.
KEI SAGANO: Hijo de *Takashi Sagano* y medio hermano de *Enjoji*, es dos años menor que él. Rebelde, impetuoso, se siente desde un principio atraído por el novio de su hermano, y trata de ganarse su afecto como sea. Practica kendo sólo para poder estar cerca de *Ranmaru*.
Va a la misma universidad que *Enjoji* y *Ranmaru*. También trabajaba en un club de anfitrión, pero un club masculino, no con mujeres.

Otros personajes importantes del manga son:
MASANORI ARAKI: Es el jefe de la organización mafiosa de *Takashi*, después de él, claro. Vamos, que es el segundo

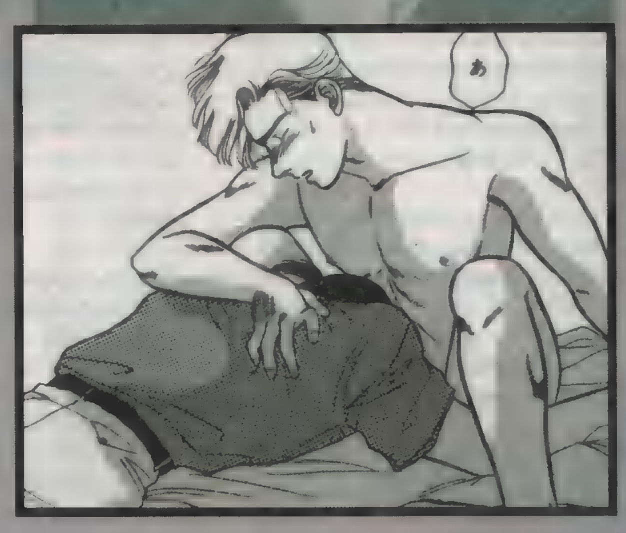


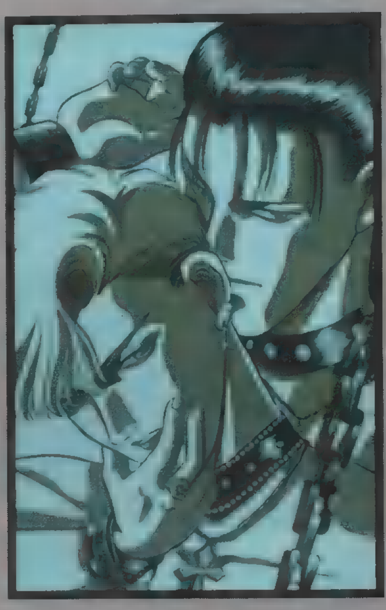


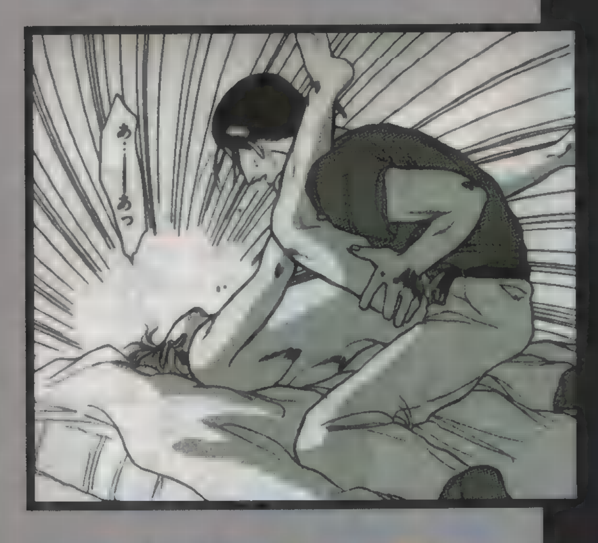
de a bordo. Éste se hizo cargo de *Kei Sagano* al morir su madre y hace el papel de un padre para él.
PROFESOR SAKATA: Enseña en la universidad donde van *Ranmaru* y *Enjoji*. Se siente atraído hacia *Ranmaru*, y no le importa ser duro si consigue lo que quiere de él.
YUKI SAMAJINA: Es hermana de *Ranmaru* y vive en Hokaido.
TAKASHI SAGANO: Es el padre de *Kei Sagano* y *Enjoji*. No fue un buen padre para sus hijos en ninguno de los sentidos. Es el jefe del clan yakuza Shoryukai, que impera en Osaka.

Kizuna nos cuenta la historia de un joven, *Ranmaru Samejima*, que sueña con convertirse en alguien muy importante en el mundo del kendo, y para lo que está seguro de que va a valer, ya que es muy buen luchador, cuando todas sus esperanzas se ven truncadas por un accidente de tráfico que le deja paralítico durante un tiempo. Aunque volverá a andar y a llevar una vida normal, nunca podrá ser como antes en ese arte marcial.
Enjoji se siente muy culpable de lo sucedido, pues no fue un simple accidente, sino algo premeditado contra el mismo, y gracias a un empujón que le dio *Ranmaru*, él no sufrió ningún daño.
Enjoji permanece al lado de su amigo todo el tiempo que puede, en el hospital, en casa... le cuida lo mejor que puede, y es aquí donde los dos mozalbetes cultivan su más preciado tesoro, el amor que siente el uno por el otro, dándose cuenta de lo mucho que se quieren.
Ranmaru tiene muy claro que puede vivir sin hacer kendo nunca más, pero que no hubiera podido seguir viviendo si a *Enjoji* le llega a pasar algo malo.
Al recuperarse totalmente *Ranmaru* y volver a la universidad, los dos deciden irse a vivir juntos. Sin embargo, las cosas no son tan sencillas como parecen, sobre todo para *Ranmaru*, quien ya en la universidad tiene problemas con uno de los profesores que se siente atraído por él y quiere conseguir... bueno ciertos favores, a lo cual, ya se sabe... fiestecita, algo en la bebida... aquí te pillo aquí te mato... pero afortunadamente, antes de ser violado, es salvado por *Kei Sagano*, hermano de *Enjoji*, quien también está enamorado de *Ranmaru* (otro problema), y quiere conseguir sus afectos de una forma menos brusca que el profesor.
Así que al muchacho no le faltan pretendientes pero, afortunadamente, tiene muy muy claro a quien quiere, y no lo va a cambiar por ningún otro.
Kei Sagano, aprovechando que su "padre" está de negocios en Tokio, se escapa de casa y se va a vivir al apartamento de su hermano. Su intención no es otra que la de crear problemas en una relación que parece funcionar muy bien.
¿Cómo? Poniendo celoso a *Enjoji*, haciendo que sospeche cosas que no son como que *Ranmaru* ha vuelto con una antigua novia.
Mientras, *Araki* se entera de que *Kei* se ha escapado, y seguro de donde está sale a buscarlo. Pero aquí tratamos con palabras mayores, la mafia, que siempre consigue lo que quiere cueste lo que cueste.
El pobre *Ranmaru* se ve metido en todo este lío sin haber hecho nada para merecerlo, pero *Enjoji* está dispuesto a hacer lo que sea por su amor, y, al final, el amor triunfa, sobreponiéndose a todo lo demás.
Como no tengo mucho más espacio esta vez, dejo las otras series de esta maravillosa autora para el próximo número, ya que las considero de bastante interés.
Un saludo, y Banzai por el yaoi.

Mae Fernández
otaku@lander.es









Sección

MARMALADE BOY

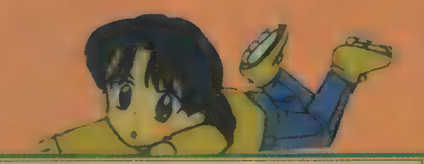
¿Os gusta la mermelada? ¿Para desayunar o merendar?

En el pasado número, os introduje a *Miki* y a *Yuu* como personajes principales, así que, por esta vez, vamos a ver qué tal son *Meiko* y *Miwa*.

Me encanta el nombre de **Meiko Akizuki**, "Mei" es un tipo de flor, "ko" es niña aunque si os fijáis, muchas de las japonesas tienen sus nombres acabados en ko. Pero *Akizuki* es genial: "luna de otoño", ¡qué bonito! Y nació el 28 de octubre de 1976, así que no me extraña que parezca más madura que *Miki*, si después de todo se llevan año y medio. Y aún teniendo el mismo grupo sanguíneo (A) está claro que las penalidades que tiene que sufrir nuestra querida amiga con una madre que es una alcohólica y un padre (ambos infieles) que quieren mantener las formas a toda costa, marcan una profunda diferencia entre las dos amigas. No sé como a las de la TAC se les ocurrió decir que era más ejemplar el modelo de familia *Akizuki*, por ser más normal y frecuente, que la de los *Koishikawa-Matsuura* (*NdL: Ammm... Chii, odio meterme en tu sección, pero es que eso de dos padres que siguen juntos sólo por mantener las apariencias es desgraciadamente algo MUY frecuente en nuestros días*). Y bueno, con esos antecedentes, también es comprensible que se enamore de una persona mucho mayor que ella -sólo 8 años más, que conste-, quizá buscando a esa figura paterna que le falta, madurez y estabilidad (¿a qué me sonará todo esto?) en su sensei, nuestro querido *Natchan*. Una vez que encuentra su propio camino, ser escritora, ya nada le impide estar junto a la persona amada, éste ya no tiene excusas para rechazarla y, en un emotivo encuentro en Hiroshima, todo se arregla, snif.

Y la otra cara de la moneda, el guaperas que se queda finalmente sin pareja: **Satoshi Miwa**, el ligón presidente del Consejo Estudiantil. Va a un curso superior que todas las demás, así que nació en algún momento de finales de noviembre, principios de diciembre, de 1975 (por ser Sagitario) pero la autora no especifica la fecha, eso sí, es de los camaleones, del grupo sanguíneo AB. Claro que su nombrecito se las trae: "Satoshi" vendría a ser algo así como "Historia inteligente" y "Miwa", "tres anillos". Lo que quizá le pega menos aún es tener a la pava de *Suzu Sakuma* como prima, y anda que si llega a ser el hermano de *Yuu*, jua jua jua, no me extraña que éste sintiera cierto alivio cuando se enteró que no había relación alguna entre ellos. Y es que, en realidad, creo que debe ser bi, porque tampoco le importaba mucho desmentir "esa" relación. Pero, eso sí, fue fiel con sus sentimientos hacia *Meiko* aunque finalmente no fuera correspondido. Toda una lástima, sí, señora.

Alessandra Moura
Chiisai@retemail.es



Como ya dije, existen tres *endings* diferentes para esta serie, cada uno de ellos tiene canciones e imágenes distintas y éste es mi favorito. Acompañaba a los capítulos 32 hasta el 49, tiene la misma melodía que *Rain* (*Tsukasa*) pero diferente letra (de *Reo Kinozoka*) aunque ésta la canta *Yasuhiro Mizushima* y los arreglos son de *Andy Sekine*. En blanco y negro (o más bien tonos grises), tenemos a *Yuu* tomándose un café a la espera de una preciosa *Miki* y aquí abajo tenéis la letra... muy apropiada. Podéis encontrarla en el 4° CD (*Love Affairs*) y su versión íntegra en el 5° (*Face*), y tanto como su karaoke como una variación en el 8° (*Final Edition*). Y para las que tengáis el *Best Album*, es la tercera pista.

KAREHAIRO NO CRESCENDO

Mai ochiru kareha no naka-ni
Kimi no sugata-ga mieru nade
Same kaketa coffee cup
Boku-wa ryote-de atatameteru

I'm waiting for you girl
Itsu no koro-kara daro koshite
Matsuno-ga suki-ni natta

Just waiting for your love
Jidai-ni furi tsumoru kimi-e no
Omoi-ni umoretakute

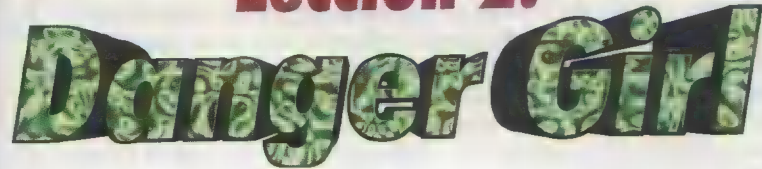
CRESCENDO AL ATARDECER

En medio de las hojas caídas del atardecer
Sigo viendo tu imagen
El café al que te invité se enfría
Te lo mantendré caliente con mis manos

Te estoy esperando chica
¿Desde cuándo estoy así? Desde que nací
Espero este día

Esperando tu amor
Poco a poco ha aumentando
Mi amor por ti.

Curso de Cómic Americano Lección 2:



Bienvenida a la segunda entrega del Curso de Cómic Americano del profesor Spidei. Hoy vas a aprender sobre otra serie que está de moda pero, ¡ojo! aún no se ha publicado en España. Si no la conocías, hoy es un buen día para empezar, si ya la conocías, hoy es el día perfecto para que te la destripe, porque te voy a contar todo. La serie se llama Danger Girl y, como en la entrega anterior, vamos a detenernos en los puntos clave de esta serie.

¿Quién la publica?

La publica Cliffhanger, al igual que **Crimson** y **Battle Chasers**. Si te has empollado la anterior entrega, no tienes por qué temer nada ante esta pregunta.

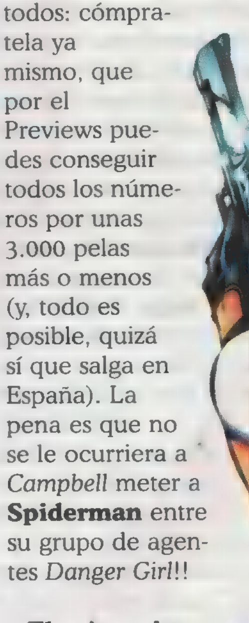
¿Quién es su Autor?

Bueno, al igual que el 99% de las series americanas, tiene tres autores: *J. Scott Campbell* (el dibujante), *Alex Garner* (el entintador) y *Andy Hartnell* (guionizando junto con k). *Campbell* y *Garner* se han hecho famosos por una serie muy conocida llamada **GEN13**, publicada en España por Planeta y con muy buena acogida. Si hablas con alguien sobre este tema, ten mucho cuidado, porque la gente suele saber mucho sobre *Campbell* y la puedes cagar. Limítate a decir: "En **Danger Girl** ha cambiado mucho su dibujo, es muy parecido al de sus últimos números en **GEN13**, pero ahora se nota claramente que ha definido un estilo propio". Con esto tiene que ser suficiente.

¿De qué va?

Ahora viene lo bueno. En los USA se han publicado sólo 5 números. Desde Mayo de este año hay rumores de su publicación en España, pero no me los creo. Básicamente porque, aunque tenga sólo 5 números, el primero número salió hace **20 MESES**!! Normalmente, sale un número cada 3-4 meses. Es evidente que su publicación en España va a tardar mucho, porque se necesita un mínimo de 6-7 números de diferencia para su publicación (pese a lo cual Planeta la ha anunciado). Por esto, y para que tengas ventaja sobre los fans del americano, te voy a hacer un resumen de todo, desde principio a fin.

Danger Girl es el nombre de un grupo de espías liderados por *Deuce*. Inicialmente, el grupo estaba formado por *Sydney* (una increíble mujer con un látigo), *Natalia* (una rubia lanza-cuchillos), *Valerie* (la experta en informática) y *Abbey* (una especie de *Indiana Jones* femenina). Juntas luchan sin tregua contra una organización de malotes, llamada "The Hammer", que intenta completar una armadura supuestamente fabricada en la misteriosa Atlántida, que les va a dar poder suficiente para (como siempre) conquistar el mundo a base de mamporros. Inicialmente, emprenden la búsqueda de un escudo, donde conoceremos a *Jhonny Barracuda* (un ligoncete que se lleva a todas las nenas de la serie), y que nuestras amigas consiguen coger antes que los malotes. Seguidamente van a por el casco, pero aquí ya falla todo: el portador del casco es *Eddie* (un coleccionista de todo lo coleccionable) al que visita la banda de "The Hammer" antes de llegar nuestras amiguitas y consiguen llevarse el casco, a *Valerie* y a *Jhonny*, además de pegarle unos cuantos tiros por la espalda a *Natalia*. A *Abbey* y a *Valerie* las rescata un ex-agente de "The Hammer" llamado *Zero*, y les lleva a por la última pieza de la armadura: la espada. Mientras tanto, los malotes atacan la sede de las *Danger Girls* y recuperan el escudo. Justo cuando ya habían conseguido la espada antes que los malos, aparece la gran sorpresa de la serie: ¡*Natalia* es un agente infiltrado! que consigue localizar a *Abbey* y compañía a través de un comunicador que instaló en un anillo que le regaló amistosamente, apoderándose así de la última pieza de la armadura.



Fase final: Flípalo ante los demás

La verdad es que ya te queda poco por flipar, porque esto es todo lo que ha pasado en la serie. Sí tengo que decir que tiene un dibujo de lo más acojonante, la verdad es que *Campbell* ha mejorado mucho. Si de verdad te las quieres dar de entendida con esta serie, sigue el mejor consejo de todos: cómpratela ya mismo, que por el Previews puedes conseguir todos los números por unas 3.000 pelas más o menos (y, todo es posible, quizá sí que salga en España). La pena es que no se le ocurriera a *Campbell* meter a **Spiderman** entre su grupo de agentes *Danger Girl*!!

The Amazing Spidei!
spidei@ctv.es



PREMIOS MANGANIME'99 - MINAMI 2000

Las encuestas para saber los gustos de los lectores son propias de las publicaciones de prestigio, y puesto que Minami 2000 es la única revista con nivel, calidad, medios y capacidad para realizar algo así, eso es lo que hemos hecho. Recordaréis que en anteriores números os preguntamos sobre lo mejor del este año y finales del pasado; pues bien, ha llegado el momento de publicar los resultados, ya presentados en el salón del Manga de Barcelona. Curiosamente, al final vamos a tener que dar la razón a nuestro adorado director cuando pretendía instaurar el genérico femenino, ya que los votos enviados por chicas superan e incluso doblan a los votantes masculinos. Pero pasemos a las votaciones, que son el verdadero motivo de este artículo.

MEJOR SERIE DE TV

Las claras ganadoras de este año son **El Guerrero Samurai**, emitida por Canal+ y **La Familia Crece**, emitida en Hyakutake de La 2, y a corta distancia **Reena y Gaurry.** Se mantiene **Sailor Moon**, con muchos votos en Andalucía, donde se emite en Canal Sur. Con ediciones en vídeo y televisión por cable, están las series **Escaflowne** y **Evangelion**, y por último la obra de Clamp, **Card Captor Sakura**, que por ahora tan sólo han visto los lectores al sur de Despeñaperros. **Lady Oscar**, **Mazinger Z** y **Doraemon** son los tres títulos que seguían en la lista de favoritos.

Título	Emisora	Votos
1 - RUROUNI KENSHIN	Canal+	30,5%
2 - MARMALADE BOY	La 2	25,0%
3 - SLAYERS	La 2	11,5%
4 - SAILOR MOON	Canal Sur 2	8,5%
5 - EVANGELION	Canal Buzz	7,3%
6 - RANMA ½	Locomotion	6,1%
7 - ESCAFLOWNE	Canal Buzz	3,6%
8 - DRAGON BALL	Antena 3	2,4%
9 - CARD CAPTOR SAKURA	Canal Sur 2	1,2%
10- CITY HUNTER 3	Canal Buzz	1,2%

MEJOR PELÍCULA/OVA

Esta categoría se ha centrado en el vídeo doméstico, ya que desde **Porco Rosso** no se ha vuelto a estrenar una peli de anime en cine, y así seguiremos hasta la primavera del 2000, cuando se estrene **Mononoke Hime**. Así, ha ganado la adulta y sugerente **Perfect Blue**, la favorita de nuestros lectores, seguida de cerca por **Marmalade Boy**, que editó Arait Multimedia como colofón a la serie de TV. Le sigue una peli inédita, la que narra el final de **Evangelion** y, ya a mucha distancia, la obra del Estudio Ghibli, **Nicky, la aprendiz de bruja**. Aunque las OVA's de **Ranma** han obtenido votos, le ha ganado **Nihao mi concubina**, no sabemos si por su ameno argumento o por el vestuario de las protas. El filme de **Sailor Moon R**, la serie de **Dragon Ball GT y Ghost in The Shell**, de *Shirow*, siguen la lista de votos. **Black Jack**, **Akira** y **Totoro**. Quedaron fuera de los diez favoritos... y hasta hubo lugar para el despiste, con votos para *Titanic* y *Romeo y Julieta*.

Título	Editor	Votos
1 - PERFECT BLUE	Manga Films	25,0%
2 - MARMALADE BOY	Arait Multimedia	23,0%
3 - EVANGELION DEAD AND REBIRTH		11,5%
4 - NICKY, LA APRENDIZ...	Buena Vista	4,2%
5 - RANMA ½ -Nihao mi...	Manga Films	4,2%
6 - SAILOR MOON -Película-	Manga Films	3,6%
7 - DRAGON BALL GT	Manga Films	3,6%
8 - GHOST IN THE SHELL	Manga Films	3,0%
9 - EL HAZARD	Pioneer	1,8%
10 - ARMITAGE III	Pioneer	1,8%

MEJOR INICIATIVA

Ha sido la votación más variopinta, ya que es mucho más subjetiva que el resto. Además, ha dejado claro que aún hay mucho desconocimiento sobre lo que se puede encontrar en nuestro país, pues mucho de lo que se solicitaba ya había llegado aquí. Queda claro que los lectores desean las OVA's de **Slayers**, seguida por el manga de **Rurouni Kenshin** y la esperadísima película del final de **Evangelion**. Ver la serie de **Utena** y leer el manga de *Wataru Toshizumi* **Mintna Bokura**, son los dos siguientes anhelos de los lectores. La incombustible *Ai Amano* sigue esperando a verse editada en vídeo en nuestro país. Otros deseos, no aparecidos en nuestro top 10, son los referidos a la importación de robots grabadores de **Marmalade Boy,** y que se edite **Bronze Zetsuai 1989**..

Título	Tipo	Votos
1 - SLAYERS	OVAs	9,1%
2 - RUROUNI KENSHIN	Manga	4,8%
3 - END OF EVA.	Película	4,2%
4 - UTENA	Serie de TV	4,2%
5 - MINTNA BOKURA	Manga	3,6%
6 - MAMOTTE SHUGOGETTEN	Anime	3,6%
7 - C. CAPTOR SAKURA	Serie de TV	3,6%
8 - LAIN	Serie de TV	1,8%
9 - KAREKANO	Serie de TV	1,8%
10 - VIDEO GIRL AI	OVAs	1,8%

PERSONAJE FEMENINO FAVORITO

Las chicas guerreras superan con creces los votos recibidos por las modositas y dulces. Así, la animada y divertida *Rina Inverse*, nuestra maga favorita, es la ganadora, seguida por una chica muy añorada, a pesar de los años desde su última aparición: *Madoka*, la prota de **Kimagure Orange Road**. Dos chicas de **Marmalade Boy**, *Miki* y *Meiko*, junto a la extrovertida *Rei Ayanami* de **Evangelion**, ocupan las siguientes posiciones. *Shampoo*, de **Ranma ½**, *Misato* de **Evangelion** y *Kaoru*, de **Rurounin Kenshin**. Cierran la lista dos chicas *Katsura*: *Ai Amano* y la tierna *Iori Yoshizuki*.

Personaje	Serie	Votos
1 - RINA INVERSE	Slayers	12,2%
2 - MADOKA AYUKAWA	Kimagure O.R.	10,3%
3 - MIKI KOISHIKAWA	Marmalade Boy	9,7%
4 - REI AYANAMI	Evangelion	9,1%
5 - MEIKO AKIZUKI	Marmalade Boy	8,5%
6 - AKANE TENDO	Ranma ½	7,3%
7 - USAGI TSUKINO	Sailor Moon	4,8%
8 - ASUKA	Evangelion	2,4%
9- AI AMANO	Vídeo Girl Ai	1,8%
10- IORI YOSHIZUKI	I's	1,2%

PERSONAJE MASCULINO FAVORITO

Kenshin Himura se alza con el triunfo en esta categoría, seguido por *Yuu Matsura* y *Ranma Saotome*, que sí logra entrar en el top10, cosa que no había logrado como personaje femenino. Otro viejo amigo aparece en el puesto 5, *Ryo Saeba*. Lo divertido es encontrarnos con varios secundarios ocupando el resto de la lista, si exceptuamos al perenne *Son Goku*. Ahí están *Kaworu Nagisa* de **Evangelion**, *Sanosuke* de **R. Kenshin** y *Xellox* de **Slayers**. A las puertas de la lista se quedaron *Dark Schneider* de **Bastard**! y ¡sorpresa!, el inenarrable *Chicho Terremoto*, junto al ambiguo *Koji Nanjo*, de **Zetsuai**.

Personaje	Serie	Votos
1 - KENSHIN HIMURA	R. Kenshin	18,9%
2 - YUU MATSUURA	Marmalade Boy	15,8%
3 - RANMA SAOTOME	Ranma ½	11,6%
4 - SHINJI IKARI	Evangelion	4,9%
5 - RYO SAEBA	City Hunter	3,0%
6 - MAMORU CHIBA	Sailor Moon	2,6%
7 - KAWORU NAGISA	Evangelion	2,4%
8 - SANOSUKE SAGARA	R. Kenshin	2,4%
9 - SON GOKUH	Dragon Ball	2,2%
10- XELLOX	Slayers	2,2%

PREMIOS NACIONALES

No todos los votantes han demostrado gran conocimiento del manga español. La parodia **Dragon Fall** es la favorita, junto a la interesante **Nacional 666**, original en guión y dibujos. Como autor, quien arrasa es *David Ramírez*, con casi la mitad de los votos. A continuación, *Nacho Fernández* y *Vanessa Durán*. *Miko to Mako*, *Nuria Peris* y el *Studio Kôsen* de *Aurora* y *Diana*.

MEJOR MANGA ESPAÑOL

1 - Dragon Fall		30%
2 - Nacional 666		20%
3 - Chu!		10%
4 - Brutaker		10%
5 - Crónicas de Mesene		10%

MEJOR AUTOR ESPAÑOL

1 - DAVID RAMÍREZ		48%
2 - NACHO FERNÁNDEZ		12%
3 - VANESSA DURÁN		12%
4 - LOLA PALACIOS		8%
5 - JAVIER BOLADO		8%

MEJOR MANGA JAPONÉS

Aquí sí que tenemos un claro caballo ganador, el que montan *Miki* y *Yuu*, que han convertido al shojo en el estilo revelación de la temporada. Las clásicas **Ranma ½** y **Sailor Moon**. Las nuevas chicas de *Katsura* asientan sus sobradamente exhibidos traseros en el cuarto puesto, y es que *Iori* e *Itsuki* se sitúan encima de *Reena* y *Gaurry*. Tras ellos, van las bolas de dragón de *Goku* y **Bastard**!. **Magic Knight Rayearth** e **Ikkyu** son dos de los títulos que han quedado a las puertas de los más votados.

Título	Editorial	Votos
1 - MARMALADE BOY	Planeta Agostini	27,4%
2 - RANMA ½	Planeta Agostini	10,3%
3 - SAILOR MOON	Glènat	9,8%
4 – I´´S	Planeta Agostini	6,1%
5 - SLAYERS	Planeta Agostini	6,1%
6 - DRAGON BALL	Planeta Agostini	5,5%
7 - BASTARD!	Planeta Agostini	3,6%
8 - MEITANTEI CONAN	Planeta Agostini	2,4%
9 - RG VEDA	Norma Editorial	1,8%
10 CAZADORES DE MAGOS	Planeta Agostini	1,8%

MEJOR AUTOR JAPONÉS

La favorita es *Wataru Yoshizuki*, cuya obra **Marmalade Boy** es la reina de nuestros votos. Muy atrás quedan *Rumiko Takahashi* y el tercero en discordia, *Katsura* y sus chicas. *Toriyama* se mantiene gracias a los irreductibles dragonboleros, mientras que clásicos como *Otomo* y *Tezuka* rondan la parte baja de la lista, junto a un sorprendente *Shirow*, que el que suscribe pensaba que estaría en los puestos de cabeza. El shojo sigue marcando posiciones con Clamp, Takeuchi, y Wataru Yoshizumi, algo que hace algunos años, con el shonen dominando, habría sido impensable.

Autor	Obras	Votos
1 - WATARU YOSHIZUMI	Marmalade Boy	28,1%
2 - RUMIKO TAKAHASHI	Ranma ½, Inu-Yasha	16,5%
3 - MASAKAZU KATSURA	I´´s, Vídeo Girl Ai	9,7%
4 - AKIRA TORIYAMA	Dragon Ball	7,3%
5 - CLAMP	MKR, RG Veda	4,2%
6 - NAOKO TAKEUCHI	Sailor Moon	3,6%
7 - MASAMUNE SHIROW	Ghost In the Shell	3,0%
8- OSAMU TEZUKA	Black Jack, Adolf	1,8%
9 - MAJIME KANZAKA	Slayers	1,8%
10 - KATSUHIRO OTOMO	Akira, Memories	1,2%

MEJOR CANCIÓN

El *opening* de **Evangelion** se ha convertido en un clásico, mientras que las canciones de **Slayers**, **Marmalade Boy** y **Rurouni Kenshin** se alzan como favoritas. Puestos a evaluar, las canciones de estas series obtienen más votos que las de **Evangelion**, pero los puntos se reparten entre varios temas. Así, de **El guerrero samurai**, han sido votadas *Heart of sword*, de los estupendos T.M. Revolution, *1/3 no junjou na kanjou*, *Tactics*, *14th. Avenue Cafe* o bien *It's gonna rain*.

1 - Zankoku Na Tenshi no Thesis (Evangelion)	15,2%
2 - Give a Reason (Slayers)	10,9%
3 - Egao ni aitai (Marmalade Boy)	9,8%
4 - Heart of Sword (Rurouni Kenshin)	9,8%
5 - 1/3 No Junjou Na Kanjou (Rurouni Kenshin)	5,5%
6 - Moonlight Densetsu (Sailor Moon)	4,2%
7 - Melody (Marmalade Boy Movie)	3,6%
8 - Saigo no yakusoku (Marmalade Boy)	3,6%
9 - Sobakasu (Rurouni Kenshin)	3,0%
10 - Yakusoku Iranai (Escaflowne)	2,4%

PREMIO OTAKULABOR

Gracias miles, el que nos hayáis votado como los más esforzados en la promoción del manga y el anime nos señala que el camino recorrido es el correcto y que hemos logrado gustaros . Si sumamos los votos a *Lázaro Muñoz* y a *Dokan* y *Minami2000*, acumulamos muchos votos para nuestro equipo editorial. La línea manga de Planeta DeAgostini ha obtenido un gran número de votos, y las series distribuidas por Arait Multimedia han sido las siguientes en vuestros gustos. A continuación, una asociación de otakus, Tomodachi, que ha superado a la A.D.A.M. Finalmente, se nota que en el fondo sabéis mirar más allá de la fachada y ver la realidad, ya que *Lázaro Muñoz* cierra el Top5 de los más votados. Como era previsible, los votos para Norma han sido bastante escasos.dado su progresivo abandono de sus títulos japoneses.

1- ARES INFORMÁTICA	18,9%
2- PLANETA DeAGOSTINI	18,3%
3- ARAIT MULTIMEDIA	8,5%
4- ASOC. TOMODACHI	6,1%
5- LÁZARO MUÑOZ	5,5%

Es curioso; las chicas son más cuidadosas , puesto que han fotocopiado el cupón, mientras que ellos lo han recortado -salvo un lector que hizo una fotocopia en color para su cupón-. Para terminar, la suscripción gratuita a Minami2000 ha recaído en Charo Ramos Pérez, de Madrid, que la recibirá próximamente. A los demás, gracias por participar y nos reencontraremos pronto, pues ya estamos preparando la siguiente encuesta, para lo cual os volveremos a pedir vuestro voto. Ésta incorporará recomendaciones que nos habéis dado, como un premio a la mejor labor de doblaje. Hasta entonces... ¡saludos!

Mike Sánchez
kimagure@animefan.com



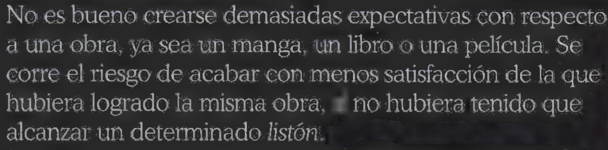
PINNEAPLE ARMY

Pineapple Army fue una de las primeras obras manga que se publicaron en España en formato "gordo" (con poco más de 280 páginas), allá por cuando la mayoría no teníais ni idea de que todo este mundillo existía. Editado por Planeta, y actualmente difícil de encontrar, aunque no imposible, hemos decidido empezar esta sección de "Cara a cara" con esta obra, uno de los clásicos del manganime en España.

Lo cierto es que la pregunta no sería el porqué esta serie me gusta, más bien habrían de preguntarme si existe algún elemento con el cual puedo estar a disgusto.
¿Su argumento? Esencialmente simple, pero no por ello malo. Lo cierto es que un buen punto a su favor es que se tratan una serie de historias cortas (que empiezan, y ¡oh! ¡terminan! ¡puedes llegar a leer el final!) que unas más, otras menos, terminan por gustar al lector, que no tarda en coger simpatía con su protagonista. De hecho, si os dais cuenta, la mayoría de las obras publicadas en España en lo que se refiere a historias cortas son mayoritariamente de mucha más calidad que otras series (por cierto más comerciales) que andan por ahí.
¿Su dibujo? Sencillamente claro, limpio y sin demasiada floritura. Además, pensaba que ya habíamos pasado esa etapa en la que se ve una portada guapa y te lo compras (sea lo que sea). Con esto no quiero decir que el dibujo sea malo (ya nos gustaría a cualquiera de nosotros dibujar la mitad de bien), lo único es que hay que advertir que no estás leyendo un *Hagiwara*, un *Satoshi Kon* o un *Katsura*; estás leyendo y la ilustración apoya al texto con gran maestría.
¿Su edición? Poco menos que genial. Fue una de las primeras obras que adentraron el concepto de novela ilustrada (como se reza en su portada) al manga. Algo de gran importancia si se tiene en cuenta que entonces las pocas series que se publicaban eran **Ranma 1/2** o **Macross II**.
En definitiva. Es una obra buena, muy buena si me apuráis. Comercialidad 0 - Calidad 1

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net

Además siempre tengo la razón...



No es bueno crearse demasiadas expectativas con respecto a una obra, ya sea un manga, un libro o una película. Se corre el riesgo de acabar con menos satisfacción de la que hubiera logrado la misma obra, si no hubiera tenido que alcanzar un determinado *listón*.
La primera vez que tuve noticia de **Pineapple Army** fue al leer una reseña incluida en un número de **Santuario**. Dicha crítica tachaba a la obra de excepcional, como asimismo los comentarios que escuchaba por la calle. Animado por todo esto, la apunté en mi lista. Ni mucho menos voy a decir que fue una mala compra; de hecho, todo lo contrario. Pero he de reconocer que esperaba algo más...
Vayamos por partes. En la gráfica, me encuentro con *Naoki Urasawa*, cuyo dibujo no me llama especialmente la atención, lo cual no es ni mucho menos un defecto. Es un estilo muy equilibrado, sin apartados que destaquen sobre otros. De trazo sobrio, sencilla la viñetación y con la dosis justa de virtuosismo, cumple con la misión de ceder el protagonismo al guión. Por aquí ninguna queja.
Kayuza Kudo se encargó de la parte argumental, la cual se compone de diez capítulos autoconclusivos. Es aquí donde encuentro el primer pero. La impresión que me da es que cada episodio se despacha con demasiada rapidez, sin profundizar en el argumento y los personajes. Aunque, para muchos lectores, este aspecto puede ser más una virtud que un defecto.
Por otra parte, la premisa fundamental del cargo que desempeña *Jed Goshi*, el protagonista (un personaje muy bueno, por otra parte), es la de adiestrar a civiles que necesiten de entrenamiento en combate, sin implicarse en la lucha... pero el caso es que al final acaba haciéndolo, dándome algunas situaciones un cierto olorcillo a **El Equipo A**. Nada que objetar a las enseñanzas morales que nos son ofrecidas, muchas de ellas verdades como puños y que tratan de hacernos abrir los ojos a la realidad de este mundo. Sin embargo, se hace un uso excesivo de los arquetípicos personajes "malo-malosos" como adversarios del protagonista, que a mi entender hace que dichas enseñanzas pierdan algo de solidez.
En fin, que lo más me jode de **Pinneaple Army** es que creo sinceramente que se trata de un planteamiento excepcional, pero que no es adecuadamente desarrollado. Siempre que acabo su agradable lectura, me quedo sin embargo con la impresión "si este manga se hubiese realizado de otra manera, sería la rehostia".

Raven
raul_ruiz@teleline.es







EL LADO OSCURO

Del mundo otaku

Este "Mundillo" del aficionado al anime y manga japonés es muy heterogéneo y variopinto. En él se pueden encontrar una infinidad de individuos que tienen diferentes formas de pensar y de actuar, pero existe una gran sector de esta comunidad que desgraciadamente compagina de manera perfecta con el significado etimológico de Otaku (Fanático).

El Otaku Fanático (por decirlo de alguna manera), a diferencia de lo que muchas personas creen, no es llevado a esta situación por el fenómeno Anime o Manga, ya que estos de por sí ya tenían cierta predisposición a la obsesión monotemática. Se puede detectar que los Otakus Fanáticos, generalmente, antes de entrar a la "Relativamente moderna sociedad Otaku Occidental", poseían otra inclinación ejecentrista hacia alguna otra tendencia del entretenimiento moderno (llámese Cine, Videojuegos, Cómic Occidental, etc.).

¿Pero por qué este auge del Fanático Otaku en nuestra Sociedad? La respuesta a esta interrogante la tenemos en el individuo como ser social (sin importar si es japonés, europeo o americano), y es que siempre han existido individuos con la mismas características obsesivas en todas las Sociedades. El mundillo Otaku simplemente aglutinó a esa enorme masa de seres retraídos socialmente en una comunidad donde se podían sentir parte de un todo, y no acomplejarse con la idea de que son seres autoexcluidos de la vida social ortodoxa, a la cual temen y odian, y por eso escapan a su "Autista recreación del Universo", para olvidarse de ella.

El fanático por lo general es xenófobo con todo lo que no tenga que ver con el Manga o el Anime. En esos casos vemos a individuos que prefieren ver por millonésima vez una película Anime repetida, en vez de ver la película ganadora del Óscar, o desearle la muerte al Presidente de la República por interrumpir la transmisión regular de alguna serie japonesa con mensajes de sumo interés para los ciudadanos (lo que sucede es que ellos son ciudadanos de Otakulandia, por eso no es de su incumbencia).

Esto puede sonar algo "crudo y feo", pero es una parte Oscura del "Mundillo" que no podemos negar, ya que negarlo sería tapar al Sol con un dedo.

Ahora bien, es justo reconocer que existen una gran cantidad de personas que, a pesar de estar inmersos de una manera sustancial en el mundo del Manga y el Anime, saben equilibrar sus vidas para que esa delgada línea que diferencia al Aficionado del Fanático no se rompa. En eso casos tenemos aquellos que compaginan sus estudios y profesiones con su afición: Ej: Los Dibujantes o Diseñadores Gráficos que intentan crear e innovar con su trabajo en el desarrollo de mangas propios. Los Periodistas que crean publicaciones acerca del mundillo. Los Sociólogos, Filósofos, Psicólogos, Abogados, Médicos, Ingenieros, Biólogos y pare usted de contar, que ven no sólo al Anime y al Manga como un simple modo de distracción, sino que también como un mecanismo de expresión ideal como medio de comunicación. En fin, todo aquel que no vive única y exclusivamente para el Manga y el Anime, que lo sabe compaginar con su vida social y profesional.

La película de Gainax: **Otaku no Video** puede tener varias interpretaciones. Para mi modo de verla, esa película es muy mal interpretada, por esta razón envía en un mensaje negativo que afianza a los que piensan que "o se es totalmente Otaku, o no se es nada". Pero piensen, ¿cuándo fue el protagonista verdaderamente un Otaku Fanático? ¿Cuándo estaba perdiendo todo en su vida por su obsesión improductiva al mundo Otaku? O... ¿Cuándo supo desarrollarse una vida de comarciante y empresario compaginando el mundo "real" de la industria y el comercio y el "mundillo Otaku"? Entonces... ¿Era más un empresario que Otaku? ¿O era más un Otaku que un Empresario? ¿Creen verdaderamente que alguien pueda levantar una empresa, si lo único que le interesa en la vida es saber cuántos capítulos tiene la serie completa de **Dragon Ball**?

Como dijo *George Lucas* a los fanáticos religiosos de la saga **Star War** que lo criticaron por su película **The Phantom Menace**: "A ver si aprenden a ser lo protagonistas de sus propias vidas y no a vivir a través de una película".

Diony Alvarado





OTAKUS S.P (SOCIEDAD PIRATA)

De un tiempo a esta parte se está produciendo un movimiento en este nuestro mundillo que me tiene francamente preocupado. Me estoy refiriendo al aumento de la piratería entre otakus. Cierto que en este caso nadie -mucho menos el que suscribe- está libre de pecado para tirar la primera piedra. Pero como ya he dicho, creo que se está llegando a extremos que si no peligrosos, sí pueden llegar a causar vergüenza ajena (o al menos la mía, que si no ya me diréis a qué rayos viene este artículo).

Antes de nada, definamos "piratería" como lo que es: en este caso el DELITO consistente en la reproducción -por cualquier método- de una obra sin el permiso de su autor o del propietario de los derechos sobre la misma. Por supuesto, si nos fuésemos a la letra, entonces TODOS los fanzines de manga y anime publicados y por publicar serían ilegales y sus responsables deberían pasar a disposición de las autoridades judiciales (cielos, ya empiezo a hablar como si fuera un presentador de telediario).

Sí, sí, vosotros reíros, pero muchos recordamos cuando, en uno de los primeros salones del manga (*NdL: No, me temo que no tantos, somos muy pocos ya los que recordamos cosas "tan antiguas"*), un otaku fue con su fanzine con portada de **City Hunter** a enseñárselo todo ufano a los señores de Sueisha y estos estuvieron a un pelo de ponerle una demanda judicial -si no lo hicieron fue porque un representante de una editorial española intervino a favor del otaku-. Pues menudos son los japoneses en cuestiones de derechos de propiedad... (sobre todo teniendo en cuenta que los fanzines de allá tienen muy poco que ver con los que se hacen a este lado del Kôshien; pero eso es otra historia).

Volvamos aquí, que me estoy desviando demasiado. No digo yo que, como un colaborador de Anime UK escribió hace años, si uno no puede permitirse material legal, que cambie de afición. Pero una cosa es esa y otra es dejar que le tomen el pelo a los otakus. Veamos, nada se puede reprochar a quien, con toda ilusión, coge imágenes de aquí y de allá para montar un fanzine, o se dedica, con gran esfuerzo por su parte, a traducir al español/castellano a gusto del respetable un manga que nunca se publicará por estos lares. O busca episodios de televisión por todos lados para tener la colección perfecta de... **Pigmalion**, por decir algo, y se la pasa a quien esté interesado en tenerla. O a aquella persona que monta un "fan-sub" de esos... bueno, creo que ya habéis pillado la idea.

Entonces, si todo eso es disculpable ¿dónde está el problema, os preguntaréis? (suponiendo que haya alguien leyendo esto, claro está). Respuesta: el problema está en que hay gente que toma tolerancia por derecho. Es decir, que se aprovecha que se tiene grabadora para copiar el juego de consola de moda y venderlo a los demás fri... esto, aficionados por "x" menos de lo que costaría el original; o, por qué no, poner a 3000 pelas el anime "hentai" que se ha grabado de televisión (lo he visto con mis propios ojos).

Sí, ahora saldrá alguien con eso de "si no es así, nadie podría tener este material", "hay que compensar el gasto", "es por sacar unas pelas", etc. pero por favor, que se lo ahorre. Si uno tiene mala conciencia por piratear, que no lo haga, o al menos que no ponga excusas estúpidas.

En primer lugar, no creo que distribuir material inédito obligue a multiplicar el precio de cinta según apetezca; recuerdo a quien le interese saber que los fan-sub de verdad sólo cobran la cinta y el transporte, nada más. La opción "o 3000 pesetas o nada" no es mucho mejor que lo que hacía M*ng* V*d**; ni tampoco ayuda mucho al otaku.

Lo de compensar el gasto ya me parece demencial; el mejor modo de compensar un gasto es no hacerlo. No creo que una grabadora de CD o un equipo para subtitular sean objetos de primera necesidad; quien los compra ya sabe por qué lo hace y desde luego no es para hacerse la vida más fácil.

Y lo de sacarse unas pelas... en fin, creo hay otras muchas formas de sacar dinero -por ejemplo, me parece que en el V*ps buscan camareros- pero claro, son algo más cansadas que tener el vídeo en marcha 24 horas al día; y claro, siempre está el morbo de jugar a ser una empresa (que no responde ante nadie, ya que estamos).

Lo peor de todo esto es que este modo de pensar se está extendiendo; la idea de "hacer un favor a los aficionados" está dejando paso a la de "hacer negocio con ellos"; como si estafar a la gente fuera un medio normal de ganarse la vida. Para que luego venga alguien a hablar de la solidaridad en el mundillo del manganime...

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.s: Sí, SM hace lo mismo, pero teniendo en cuenta que los CDs de Japón nos lo cobran al doble de su precio original (cuando no el triple) no sé quién está tomándole el pelo a quién.

Y aún nos quejamos

"- ¡Te lo juro! ¡Ayer vi a **Mazinger Z** volando por Cornellá!
- Eso es imposible... ayer no lo saqué del garaje."

El Camino perdido del Otaku.

No es extraño que cuando se anuncia que un manga de éxito, digamos tipo **Aa! Megamisama** o **H2,** prepara su salida en versión anime, todo el mundo, dentro de la alegría y la expectación general, se quede con la mosca detrás de la oreja, al menos, un poquito. Claro que te gustaría ver el anime... pero surge la duda: ¿respetarán el diseño de personajes? ¿La historia será la misma? ¿Se eliminarán personajes con la excusa de que no son importantes para la trama? ¿El director se enterará de que es una comedia o se dedicará a sacar modelitos nuevos de mechas para luego vender muchos en las tiendas? Al menos yo he pensado eso más de una vez. Unas veces mis dudas eran infundadas, otras veces eran fundadísimas, joer que sí, vamos, que casi le había leído la mente al inútil del guionista o el que fuera autor del desaguisado.

La diferencia entre crear un anime a partir de un guión original y otro basado en un manga es que en el segundo caso ya tienes unas expectativas creadas. Esto es una ventaja (tienes un material sobre el que trabajar) y un inconveniente (tu libertad creativa está limitada). Pensemos por ejemplo en el caso de *Shirow*. Los animes basados en sus mangas van desde la copia fiel hasta la cagada más horrorosa. Si habéis visto el anime de **Appleseed** sabréis que es un ejemplo de cómo desperdiciar una buena historia y un montón de personajes con mucho gancho (quien no sepa ver el atractivo a *Deunan* es que necesita gafas turgentes, digooo, urgentes). Y es un autor que tiene su gancho tanto en el guión como en las ninfas que dibuja, así que hay que cuidarlos por igual.

Pero los otakus, los fans de la animación japonesa, no nos podemos quejar. Comparados con otros fans de los cómics, somos unos afortunados. Estoy seguro de que los Marvel Zombies matarían por conseguir que un anime de **La Patrulla X** tuviera la misma calidad, al menos en el diseño de personajes, que por ejemplo, **Ghost in the Shell**. Los afortunados que disfruten, ya sea por cable o por satélite, de el canal de televisión de la Fox, sabrán a lo que me refiero. Concretamente a través del canal Fox Kids se pueden ver adaptaciones en animación de cómics de línea Marvel, tales como los **X-Men**, **Silver Surfer**, **Fantastic Four** o **Spiderman** (con y sin amigos). Y todas estas series, sin excepción, rozan lo pa-té-ti-co (*NdL: Hey, que a mí Spiderman no me pareció mal, claro que yo soy un fanático radical del arácnido...*). Ya no es sólo que las historias sean las mismas que con **G.I. Joe** o de **He-Man y los Masters del Universo**... ¡Es que el diseño de personajes también parece el mismo! Ya es malo despreciar guiones de *John Byrne*, pero pasar de los diseños de *Jim Lee* es algo que debería estar penado por la Ley.





En el otro extremo está la cadena rival de la Fox, la Warner TV. Ahí encontramos a otro dos pesos pesados del cómic USA como son **Batman** y **Superman**. Y encontramos un tratamiento completamente diferente. Tanto **Leyendas del Señor de la Noche** como **Las Aventuras del Hombre de Acero** son dos productos de animación que, coincidan con el gusto particular o no, son más que dignos y hechos con seriedad (y dinero, dicho sea de paso :)). Y cuentan con tooodo el universo de DC para hacer historias, lo cual es un alivio para cualquier guionista en horas bajas.

En realidad, y si nos ponemos a pensar en **Flash Gordon** o en el mismo **Hombre Enmascarado**, los personajes gringos de cómics nunca han tenido suerte en su pase a la pequeña o gran pantalla, en imagen real o en animación. Es un arte que los japoneses sí dominan a la perfección, ya sea por costumbre, mentalidad o gracia natural, vaya usted a saber. Demos gracias a *Tezuka* por contar con profesionales que saben tratar (casi siempre) con el cuidado que merecen los personajes del llamado Arte Secuencial.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

Cultura Japonesa

あ ア a	か カ ka	さ サ sa	た タ ta	な ナ na
い イ i	き キ ki	し シ shi	ち チ chi	に ニ ni
う ウ u	く ク ku	す ス su	つ ツ tsu	ぬ ヌ nu
え エ e	け ケ ke	せ セ se	て テ te	ね ネ ne
お オ o	こ コ ko	そ ソ so	と ト to	の ノ no
は ハ ha	ま マ ma	や ヤ ya	ら ラ ra	わ ワ wa
ひ ヒ hi	み ミ mi		り リ ri	
ふ フ fu	む ム mu	ゆ ユ yu	る ル ru	を ヲ o
へ ヘ he	め メ me		れ レ re	
ほ ホ ho	も モ mo	よ ヨ yo	ろ ロ ro	ん ン n

が ガ ga	ざ ザ za	だ ダ da	ば バ ba	ぱ パ pa
ぎ ギ gi	じ ジ ji	ぢ ヂ ji	び ビ bi	ぴ ピ pi
ぐ グ gu	ず ズ zu	づ ヅ zu	ぶ ブ bu	ぷ プ pu
げ ゲ ge	ぜ ゼ ze	で デ de	べ ベ be	ぺ ペ pe
ご ゴ go	ぞ ゾ zo	ど ド do	ぼ ボ bo	ぽ ポ po

きゃ キャ kya	しゃ シャ sha	ちゃ チャ cha	にゃ ニャ nya
きゅ キュ kyu	しゅ シュ shu	ちゅ チュ chu	にゅ ニュ nyu
	シェ she	チェ che	
きょ キョ kyo	しょ ショ sho	ちょ チョ cho	にょ ニョ nyo
ひゃ ヒャ hya	みゃ ミャ mya	りゃ リャ rya	ファ fa
			フィ fi
ひゅ ヒュ hyu	みゅ ミュ myu	りゅ リュ ryu	
			フェ fe
ひょ ヒョ hyo	みょ ミョ myo	りょ リョ ryo	フォ fo
ぎゃ ギャ gya	じゃ ジャ ja	びゃ ビャ bya	ぴゃ ピャ pya
ぎゅ ギュ gyu	じゅ ジュ ju	びゅ ビュ byu	ぴゅ ピュ pyu
	ジェ je		
ぎょ ギョ gyo	じょ ジョ jo	びょ ビョ byo	ぴょ ピョ pyo

COMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO II

A pesar del rollo que os solté la última vez, se me quedó algo corto el artículo, así que intentaré acabar con el tema de la pronunciación e introduciros los silabarios del Hiragana y Katakana.

Ante todo, una vez aprendidos los simbolitos esos raros japos, no creo que queden muchas dudas ya sobre cómo se pronuncian, ¿verdad? Claro que, nos encontramos a veces con el problema de la transcripción o romanización, su puesta en escena con letras occidentales, vamos. Hay dos sistemas para tal trabajo, el oficial que utilizan en Japón, el **Nihon-shiki**, y el **Hepburn**, que es el más extendido por estos lares. ¿Qué diferencia hay entre ellos? En casos como "SHI, CHI, TSU, FU, JI, JI o ZU", a nosotras nos facilita que estén así escritas para saber cómo se pronuncian, pero a las niponas no les importa que estén como "SI, TI, TU, HU, ZI, DI o DU" ya que estos sonidos simplemente no existen para ellas, es de lo más obvio y evidente que se pronuncian como los que he puesto más arriba. Y todo eso, para encontrarnos con "Tokio", pero eso es otro cantar.

La U por sí sola es prácticamente muda, por lo que muchas veces ni se pronunciará, en especial entre la S y la K (musuko = "músko") y a final de palabra tanto como en los sufijos verbales (masu, desu = "mas, des"). Lo mismo pasa en algunos casos con la I entre la SH y la T (mata ashita, deshita = "matáshta", déshta") o, a final de palabra (Konishi = "kónish"). Quizá sepáis ya que el sistema japonés es a base de sílabas, por lo que toda palabreja japo acaba en vocal y, como única excepción, en N (distinguiéndose del chino Xaoling, Lupang y cosas parecidas). Por lo tanto, os encontraréis con cierto apóstrofe para diferenciar esa N suelta que anda por ahí. Tenemos a nuestro Shín'ichi Namúra, y no Shi-ní-chi. Y hablando de este señor: el Na + pequeña Tsu + chan = Na-chan prefiero escribirlo como "Nat-chan" ya que así os hacéis una idea más exacta de su pronunciación. Si fuera una Tsu del mismo tamaño, nos hubiéramos encontrado con Natsuchan, pero no es así, sólo tenéis que fijaros un poco en el tamaño -¿no seáis mal pensadas?- para no cometer un error como el de *Kitsukawa* en **Solamente Tú**.



Dejémonos de tantas tonterías, ahora queréis escribir, ¿no? En el número 0 ya hizo Ricardo una introducción a la escritura japonesa, así que con saber que existen dos silabarios, uno para las palabras nativas japonesas, el **Hiragana** (que se usa para las terminaciones adjetivales, verbos, pronombres y todo tipo de términos gramaticales, aunque todo Kanji -letra china- puede estar escrito en este sistema), y otro para las palabras extranjeras y onomatopeyas, el **Katakana**, ya os vale. En algún recuadro de este artículo tenéis ambos silabarios pero eso ya lo habréis visto infinidad de veces. Me gustaría resaltar esta vez algo que creo de vital importancia: el orden de las sílabas. Al igual que aprendimos nuestro ABC y ya os dije en el anterior número que os aprendierais las vocales... a ver, ¿cómo eran? Sí, eso, **A-I-U-E-O**, ahora necesitaréis saber el orden completo de su silabario: **A-KA-SA-TA-NA-HA-MA-YA-RA-WA-N**, venga, que no es tan difícil, peor era lo de nosequeespialidoso de *Mary Poppins*. Y una tontería como ésta os permitirá encontrar mucho mejor en el diccionario cualquier palabra que busquéis.

Sabiendo esto, os podéis imaginar que, en realidad, el orden sería algo así como A-I-U-E-O-KA-GA-KI-GUI-KU-

GU-KE-GUE-KO-GO-SA-ZA, SHI-JI, etc. ¿Y qué son esos Ga, Gui, Gu, Gue, Go? Con dos simples puntitos en la parte superior derecha de la sílaba, nos encontramos con la sonorización de las Ka, Ki, Ku, Ke, Ko. En el caso de la Ha, Hi, Fu, He, Ho (a ver si os aprendéis de una vez el orden, jeje), con los dos puntitos serían Ba, Bi, Bu, Be, Bo y con el redondel ese tan mono Pa, Pi, Pu, Pe, Po. Bueno, vale, y no nos dejemos los Kya, Kyu, Kyo y demás. En el diccionario os lo encontraréis en el apartado de Ki + Ya, Yu, Yo aunque estos kanas se escriben chiquititos (como el Tsu de antes). No se pronuncia como el Kiya de "quílla!!", ni el Kía de la tele, sino Kyá, todo de una vez, ¿ok? Aún así, tened cuidado con el Sha, Shu, Sho, Ja, Ju, Jo, Cha, Chu, Cho que se pronuncian así pero también están dentro de este grupo de Shi + Ya, Yu, Yo, Ji + Ya, Yu, Yo, Chi + Ya, Yu, Yo.
En el recuadro de silabarios, os encontraréis con que están el Hiragana y el Katakana juntos, pero es que son dos maneras diferentes (a veces, no tanto) de escribir el silabario, el hecho es que se utilizan para diferentes cosas como ya hemos dicho antes. Hablando ya del Katakana en sí, se usa para las palabras extranjeras, sí, tu nombre, el mío o el de los países, e incluso los onomatopeyas (no siempre). Y las mismas reglas que os he estado comentando para el Hiragana, os servirán para este silabario, sólo tenéis que aprender a pronunciarlo y a escribirlo... esto, ¡¡¡IMPORTANTE!!! Siento ser tan quisquillosa pero también es de vital importancia el orden de los trazos (sobre todo con los kanjis pero no podemos olvidarlo en un apartado como éste), no es lo mismo empezar por la izquierda que por la derecha ni por arriba y abajo, sí, suena a coco pero, plis, os lo ruego, si os animáis a escribir en japonés, hacedlo correctamente, que no cuesta tanto. Hay unos libros especiales para tener una buena "caligrafía", a ver si puedo comprármelos y ponéroslo de referencia, pero mientras tanto, os paso el recuadro que hizo *Juan J. Ferres* en su día. Cuidado con los errores en el A (su orden sería 1° 2° 4° 3°) y en el YA (1° 3° 4°). Y bueno, cuidad mucho los Ka, Re, Mo, Ya, Yu, Yo y con los parecidos entre Nu-Ne-Mu-Me, Ru-Ro, Mo-Ho-Ma en el Hiragana. Y respecto al Katakana, los Shi-So-Tsu-Nu-Ne y el Wo. Sólo me faltaría explicaros algunas reglas para escribir vuestros nombres en Katakana, pero prefiero dejarlo para la siguiente lección, no os importa, ¿verdad? Así os da tiempo de practicar. ^__~

あいうえお かきくけこさしすせそ
たちつてと なにぬねの はひふへほ まみむめも
やゆよらりるれろ わをん

アイウエオ カキクケコ サシスセソ
タチツテト ナニヌネノ ハヒフヘホ マミムメモ
ヤユヨ ラリルレロ ワヲン

Venga, los ejercicios de hoy: decidme primero el ABC japonés, sí, empiezo yo para que no os liéis: A, I, U, E, O, Ka, Ga, Kya, Gya, Ki, Gui, Ku, Gu, Ke, Gue, Ko, Go, Sa, Za, Shi, Ji, Sha, Ja, Su, Zu, Se, Ze, etc, vale, vale, os resultará más fácil aprenderoslo así: **A**, **I**, **U**, **E**, **O**, **Ka**, **Ki**, **Ku**, **Ke**, **Ko**, **Sa**, **Shi**, **Su**, **Se**, **So**, **Ta**, **Chi**, **Tsu**, **Te**, **To**, **Na**, **Ni**, **Nu**, **Ne**, **No** (bueno, ya que estamos, los pongo todos), **Ha**, **Hi**, **Fu**, **He**, **Ho**, **Ma**, **Mi**, **Mu**, **Me**, **Mo**, **Ya**, **Yu**, **Yo**, **Ra**, **Ri**, **Ru**, **Re**, **Ro**, **Wa**, **Wo**, **N**. Si sabéis donde van las sonorizaciones y diptongos correspondientes no es nada complicado y a mí me ha servido de repaso. Y fijaos que su "eme" va detrás de la "ene", a mí siempre me despista.

Chii-sensei
chiisai@retemail.es

INTERNET

Hola. Somos *Hicks* y *Kasumi*, en este número nos vamos a encargar de la sección de internet (que normalmente lleva *Xac*, ¿qué le ha pasado a *Xac*? Os preguntareis, pues nada, problemillas con nuestra querida Timofónica, aunque tranquilos, nada serio, en el próximo número volverá a darnos la lata con sus artículos (*Hicks*-oye que esto lo va a leer *Xac*-) ¡ups! Era bromaaa ^_^U

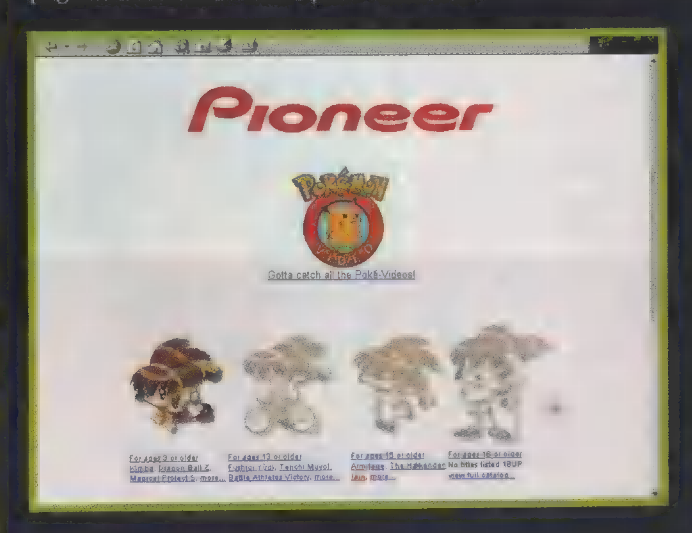
Bueno, pues bromas a parte hoy toca hablar de Pioneer, una de las más importantes productoras y distribuidoras de animación de Japón (junto con Bandai). Para empezar comentaremos la página web que dedican al anime japonés, porque como todos sabréis Pioneer no se dedica exclusivamente a la distribución de vídeos.

En su página principal nos encontramos una serie de botones (en realidad es una de las Marionettes de la serie **Saber Marionnette J**) en la que nos dan a elegir los animes que podemos ver según nuestra edad, así si por ejemplo tienes de tres a doce años incluyen: **Kimba, Dragon Ball Z, Magical Project S**... y así hasta los dieciocho años, donde se nos abre un completo abanico de títulos donde escoger. Supongo que no se quejarán los padres, no hay ninguna película pendiente de clasificación.

La página es sencilla (aunque en inglés) y está dividida en secciones, la principal o más interesante sería el catálogo donde encontramos el listado de títulos de animes que nos ofrece Pioneer, ordenado alfabéticamente (según la clasificación de edad que hayamos elegido al principio tendremos diferentes títulos), el listado de merchandise y el de Anime Domestic Sountracks. Otras secciones son: las Noticias, los Nuevos lanzamientos, el club Pioneer de America, Contest (un pequeño concurso) y la de Links.

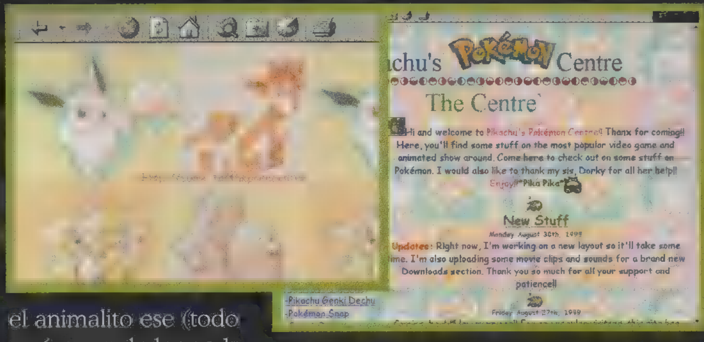
http://pioneeranimation.com

¿Qué os parece si echamos un vistazo a algunas webs dedicadas a animes de Pioneer? Va a ser difícil por que hay una gran cantidad de títulos y aun más grande cantidad de páginas dedicadas a ellos, pero vamos allá:



PIKACHU'S POKEMON CENTRE

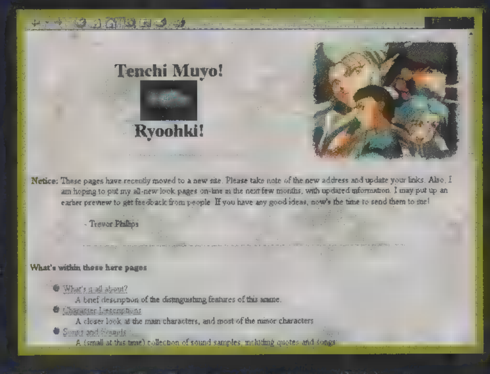
Esta es una divertida web en la que podemos descubrir hasta el mínimo detalle del mundo de **Pokemon**, la verdad es que aún no sabemos de qué va esa serie (qué ignorantes) pero por lo visto a todo el mundo le cae muy bien el animalito ese (todo será cosa de leerse la sinopsis de la serie (*NdL: Hay que admitir que Pikachu tiene un cierto encanto...*)). El menú principal parece no acabarse nunca, tiene un sinfín de secciones, entre ellas un útil diccionario para poder entender mejor la serie. Otra de sus muchas secciones es la de Pictures, en la que encontramos gifs animados (muy entretenidos, sobre todo si tienes una conexión lentorra) y algunas imágenes de la serie y del videojuego.



La web parece estar orientada a los peques de la casa, más que nada por la abundancia de colorines y letra grande. Navegar por ella es bastante fácil y entretenido. En resumen, una web para los que no tengan tendencias epilépticas (¿lo cogéis?)

http://www.geocities.com/TimesSquare/Chamber/4798

TENCHI MUYO! RYO-OHKI!



Una de las series más populares de la casa Pioneer, que cuenta con muchos seguidores. Uno de ellos ha hecho esta magnífica web dedicada exclusivamente a **Tenchi Muyo**. La web tiene un diseño bonito y agradable, además de contener muchísima información sobre la historia, los personajes, OVAs y demás curiosidades. Una de sus páginas está dedicada a la música del anime, incluyendo midis, *vocal songs*, *instrumental songs*... indispensable si te gusta la serie y su música.

En resumen, te recomendamos que visites esta página aunque no seas un friki de **Tenchi**, porque merece la pena verla (*Kasumi*- a mí me han gustado sus fondos).

http://jurai.murdoch.edu.au/tenchi

MOL - UNIT PAGE

Seguimos con **Moldiver**, otro de los títulos distribuidos por Pioneer conocidos aquí en España. La Mol-Unit Page (en continua construcción) es una *web site* con poco texto pero con grandes imágenes (y cuando decimos grandes queremos decir grandes).

Para empezar, en su página principal encontramos las "chicas Moldiver", la "gente de Moldiver", las "muñecas de Moldiver" y claro está, los "malos de Moldiver", en resumen toda la familia reunida en esta web.

En el menú encontramos la sinopsis y la información sobre los OVAs, Noticias y Rumores, CD Information, Fan Fiction Stories y los links (que no falten). Va bien pasarse por aquí para refrescarte la memoria y recordar este entretenido anime.

http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/8520

SABER MARIONETTE J



Una web dedicada exclusivamente a las **Saber Marionetas Jota** (qué traducción más chula), serie creada por *Akahori Saturo* en 1997.

Para empezar decir que tiene música midi de fondo, cosa que las demás webs que hemos comentado no tenían. En la pantalla principal nos encontramos primeramente ante un resumen de la historia y los datos técnicos sobre esta serie. El menú se encuentra al final de la página principal, y, todo hay que decirlo, muy bonito menú, en el que encontramos las habituales secciones: Historia, Personajes, Lyrics, Multimedia, Galería, Guía de episodios y Guía de OVA's.

Uno de los mejores aspectos de esta web es que está completamente en español y podemos leer todas las fichas y resúmenes sin tener que consultar el diccionario de vez en cuando. Nos han gustado mucho las fichas que hay sobre las tres marionetas protagonistas, en las que encuentras hasta su peso y medidas. Otro aspecto a destacar es la sección de Multimedia, en la que encontramos bastantes vídeos en formato Real Video y sonidos también en formato Real Audio, incluso podemos bajarnos una *skin* para el Winamp de **Saber Marionettes J**.

Encontramos los 25 capítulos de que se compone esta serie resumidos uno por uno, y otra sección con los OVAs también resumidos con sumo detalle y bastantes imágenes.

Una web muy lograda y completa aunque en alguna sección fallen varias imágenes, pequeños fallos técnicos que no restan calidad al conjunto.

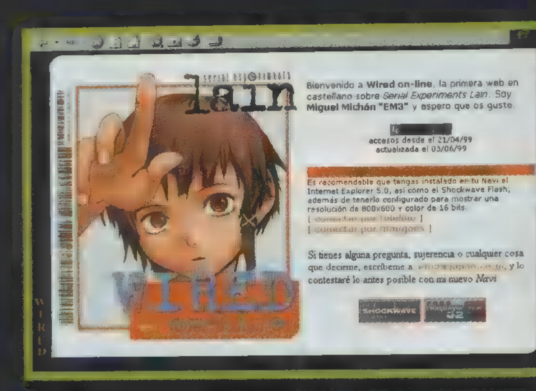
http://www.geocities.com/Tokyo/Subway/8510/

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Hemos dejado para lo último una de las mejores webs que hemos encontrado sobre una de las series distribuidas por Pionner. Seguro que todos habéis oído hablar de **Serial Experiments Lain** (*NdL: Y si no id a las páginas 12-15 ^_^U*), y estamos convencidos de que les va a gustar a todos los internautas, tanto el anime como la web.

Uno de los rasgos más destacables de este site es su aspecto gráfico. Muy currado, sí señor, un 10 para el autor (*NdL: Quien, por cierto, colabora asiduamente en esta revista, Miguel Michán - EM3*). En la página de entrada ya nos advierte que se recomienda usar el Internet Explorer 5.0 junto con el Shockwave Flash, cosa que ya deja ver la calidad que podemos esperar al entrar. Después de elegir desde donde visitar la web (teleline o mangaes) nos ofrece la posibilidad de visitar sus diferentes apartados. El primero y predeterminado que nos encontramos al entrar es el de INFO, en el que nos introduce en el anime y nos muestra el staff y precios (en yens) de los diferentes formatos en que se venden los 13 capítulos que forman la serie.

A la izquierda tenemos el menú, acompañado por tres imágenes que irán cambiando a medida que avancemos por las secciones. Entre estas secciones destacaremos la de Artículos, en la



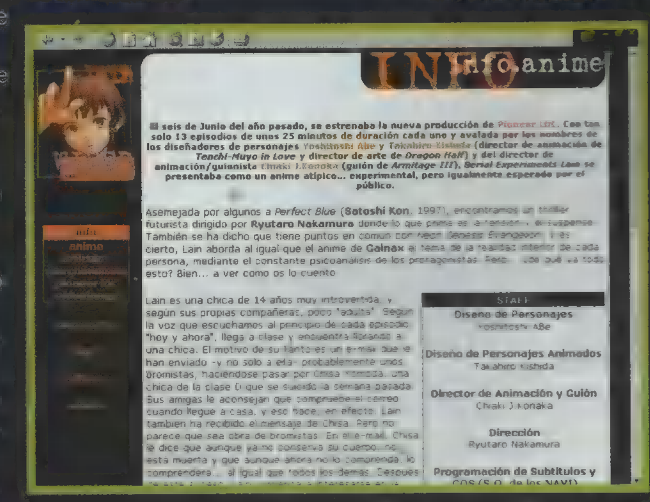
que encontramos, tal como dice el autor del site, ampliaciones o adelantos de la historia escritos por el mismo guionista de la serie, y la sección de Ficheros desde la cual podemos bajarnos varios temas del anime (a nosotros no nos han funcionado algunos de los links), un fondo para el Windows hecho por el mismo webmaster y entre otras cosas vídeos y un reproductor de CD bastante cutre (pero majo) sobre **Lain**.

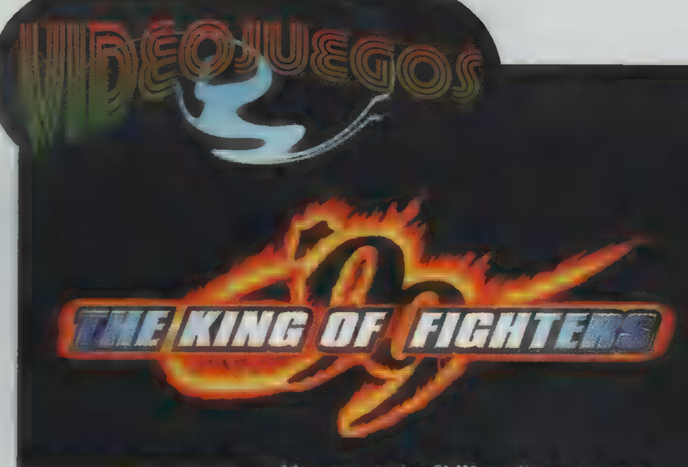
En fin, una web obligada visita si eres un internauta y estas atrapado en la red (*NdL: Y si no, te la ponemos en el CD para que caigas igualmente*).

http://teleline.terra.es/personal/fhierro3/

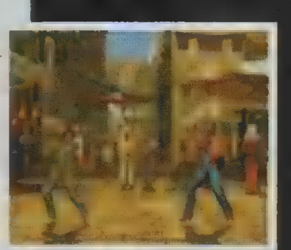
Ya se acabó, nosotros hemos opinado y aconsejado estas webs, ahora os toca a vosotros visitarlas y juzgarlas según vuestro otaku-criterio. Esperamos que os haya gustado el artículo, si tenéis quejas y paquetes bomba ya sabéis la dirección de *Xac* >:) ¡Hasta la próxima!

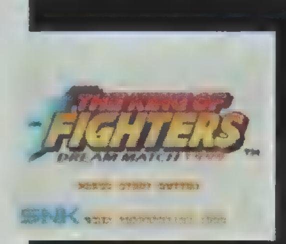
Julián Hierro "[HiCkS]"
Isabel Hierro "Kasumi"
horizon@wanadoo.es











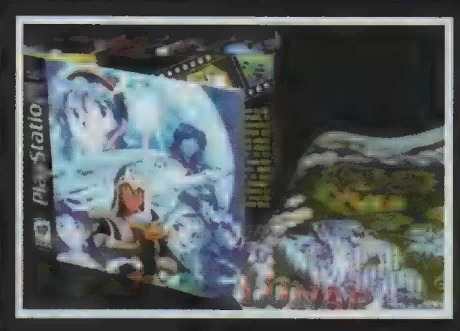

Una vez más, SNK realiza una conversión de su más exitosa saga de juegos de lucha.
Esta vez le ha tocado el turno a la Dreamcast, para la que ha desarrollado este remake del **KOF98**, así es, este título en realidad es una nueva versión de la recreativa del 98.
Respetando l original, se conservan los modos *Team Play, Team Vs, Single Play, Single Vs, Survival,* y *Practice*.
Pero además se han incluido varias mejoras en la versión doméstica que enriquecen mucho el producto, como son la posibilidad de acoplar la neo geo pocket color con el juego **R2** de la misma saga, y transferir datos de los personajes e imágenes.
Otra novedad ha sido la sustitución de la secuencia introductoria del original por una con animación en la que se nos presentan los personajes del juego.
Además de esto, también ha mejorado la resolución, se han añadido nuevos efectos de transparencias los fondos han sido convertido objetos 3D, mezclando *sprites* 2D para el público. Esto ha producido una mejora en la suavidad de movimiento.
Salvo esto algunos pequeños detalles, el juego conserva la misma mecánica que la recreativa, peleas basadas en equipos de personajes, 30 luchadores más 13 versiones diferentes de algunos de ellos, y sobre todo la jugabilidad adicción endiablada por qué, no decirlo, la dificultad) del arcade original.
Resumiendo, SNK ha realizado una excelente conversión de este arcade de lucha, con el que sólo puede competir el **Street Fighter Alpha** , demostrando que el mundo de los juegos de lucha en 2D no ha muerto, que pueden hacer juegos tan divertidos o más que muchos juegos de lucha en 3D actuales.

KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH
(Dreamcast)

Compañía:SNK
Género:Lucha 2D
Nº de Jugadores:1-2

Puntuación:

Gráficos: 8
Sonido: 8
Jugabilidad: 9
Media: 8



Nos encontramos ante uno de los mayores acontecimientos dentro del género de los RPG para PSX. Me refiero a la conversión de un RPG ya clásico para el Mega CD de Sega, el **Lunar**.
Todo en este título ha sido cuidado hasta el mínimo detalle en los apartados gráfico sonoro, y sobre todo en la historia, que es el punto más fuerte de este título, en la que destacan sus pequeñas dosis de sexo y de buen humor.
Su edición de lujo en una caja para coleccionistas trae los dos discos del juego, más un CD con la banda sonora, un CD con el *making* un manual de encuadernado y un mapa hecho de piel.
Ha llovido ya bastante desde la aparición de su antecesor para la Mega CD de Sega, hay mejoras considerables respecto a éste.
Los gráficos, pese ser tan sencillos como en la anterior versión, son más agradables a la vista, se han añadido nuevos efectos mayor nitidez gráfica, además de una cantidad considerable de escenas animadas, en total una hora de metraje, habiéndose remodelado por ejemplo la secuencia del final del juego por completo.
Pero una de las más importantes mejoras se han producido en los combates, dotando de más participación jugador en éstas aumentando el número de estrategias posibles a utilizar durante las mismas. En este juego los combates no se sucederán de manera aleatoria cada cinco segundos caminando como en otros títulos, sino que los enemigos serán perfectamente visibles en pantalla, dejando la lucha a elección del jugador.
Otro detalle que presenta es juego es el sistema para determinar el estado de combate del enemigo, dependiendo del nivel del protagonista, ¿qué quiero decir con esto? Existe una clásica estrategia en este tipo de juegos utilizada menudo consistente en pasar horas horas dando vueltas por un nivel luchando una otra vez con enemigos poco poderosos para así aumentando de nivel convertirse en unos colosos después cargarse l malo de turno sin esfuerzo. Pues ese tipo de estrategia no servirá de

LUNAR SSS
(PSX)

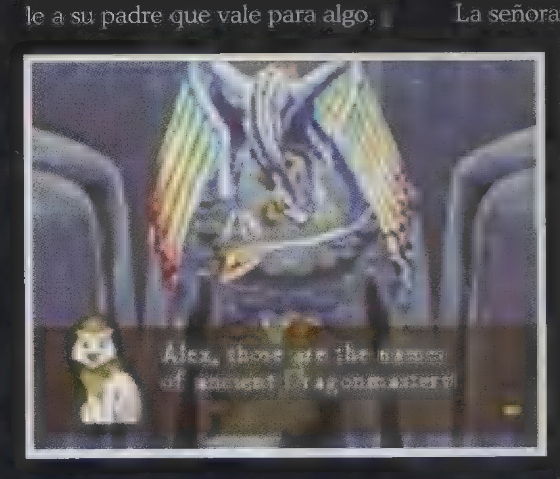
Compañía: Game Arts
Género: RPG
Nºjugadores:1

PUNTUACION

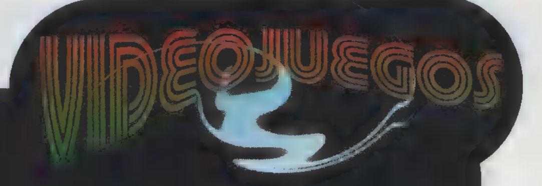
Gráficos:7
Sonido: 8
Jugabilidad 9
Media: 8



nada en este juego, ya que los atributos del enemigo vendrán determinadas por los del jugador, lo cual hace que la victoria dependa de la estrategia utilizada y del correcto uso de las habilidades de los personajes.
Como ya he dicho, lo mejor de este juego no son los gráficos, ni su banda sonora, sino su fascinante argumento, que engancha desde el primer momento, te sumerge de lleno dentro del juego, y te hace sentir cientos de emociones como en pocos títulos similares.
Sus protagonistas son *Alex*, el héroe, *Luna* la chica enamorada de *Alex*, *Ramus*, un chico codicioso que quiere triunfar para demostrarle a su padre que vale para algo, y *Nash* un chico arrogante y egoísta pero en el fondo de alma pura que quiere convertirse en un mago más poderoso que su tutor, *Ghaleon*.
Han pasado muchos años desde la muerte de *Dyne* el Señor de los Dragones (Dragonmaster), el mayor héroe que existió.
La historia cuenta que *Dyne* el Dreagonmaster había salvado el mundo hace muchos años dando su vida por sus 4 compañeros en una desafortunada batalla contra el Dragón Negro.
En Lunar SSS nos presentan muchos años después de lo sucedido a *Alex*, un chico de la misma ciudad que el fallecido héroe que sueña con ser algún día como él. *Alex* y sus amigos comienzan una aventura aparentemente inocente para hacerse con el diamante del dragón. Una vez lo logran se dan cuenta de que les quedan muchas más aventuras por vivir de las que había esperado.
En el transcurso de sus viajes, la banda de *Alex* se va encontrando uno por uno con los Cuatro Héroes, al señor *Mel*, una vez pirata, ahora convertido en monarca de Meribia.
La señora *Lemia*, profeta y cabeza del gremio de magos de la veleta. Y, finalmente, el señor *Ghaleon*, el mejor amigo de *Dyne*. Poco a poco irán apareciendo conexiones entre estos personajes y la banda de *Alex*.
Al ir avanzando la historia, *Alex* se irá haciendo más fuerte, valiente y maduro, hasta convertirse finalmente en el Dragonmaster y desempeñar una función importante salvando a la humanidad y a su amada.
Concluyendo, me atrevo a decir que **Lunar SSS**, a pesar de no ser visualmente espectacular, por su solidez argumental, sus personajes totalmente creíbles y su facilidad para sumergirte en su mundo, es uno de los mejores RPG realizado de todos los tiempos.







POKEMON

Es asombroso cómo un pequeño cartucho para Game Boy puede causar tanto furor, pero así es, hace [illegible] años Nintendo, Gamefreak y Creatures desarrollaron **Pokemon**, un RPG en el que teníamos que entrenar pequeños monstruos para la lucha.
Rápidamente se produjo una moda **Pokemon**, los japoneses se enamoraron de estos bichitos y aparecieron paralelamente un montón de artículos de *merchandising* y una serie de animación: era el fenómeno **Pokemon**.
En Japón hay a la venta cuatro versiones diferentes del **Pokemon** de Game Boy, el **Pokemon Rojo**, **el Azul**, **Verde** y **Amarillo**, siendo el **Azul** el más raro al ser su edición limitada, y el **Pokemon Amarillo** está dedicado al popular *Pikachu*.
Cada cartucho posee una diferente selección de monstruos, así, mientras unos monstruos abundan en una versión escasean y son más difíciles de capturar en otra, haciendo que uno tenga que buscarse la vida para conseguirse los que le faltan cambiándoselos con usuarios de otro color de **Pokemon**. Esta es una de las principales gracias del juego, conseguir la mayor colección de monstruos.
En breve se lanzarán en nuestro país las versiones azul y roja, y quizás apoyado por la prevista emisión de la serie animada (*NdL: ¿?*) tenga el éxito que ha tenido en Japón, aunque ya se sabe que por estos lares no somos tan fanáticos como los japoneses (*NdL: ¿Ah, no?*), así que quién sabe.
De todas formas se trata de un juego (son [illegible] cartuchos, pero al final todos se desarrollan más o menos del mismo modo) bastante divertido que hará las delicias de pequeños y grandes.

Oh ta kiu

POKEMON
(Game Boy)

Compañía:Nintendo
Género:Monster Training RPG
Nºjugadores:1

Gráficos:6
Sonido:7
Jugabilidad:8
Media:7



Hola...

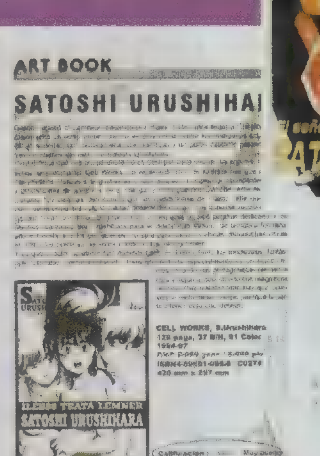
Lo siento... tengo que decirlo, ¡¡mierdadevueltadevacacionesdeverano!! Todo el mundo volviendo a la rutina, a la mala leche y a todo lo malo. ¡¡No lo aguanto!!

Mantengámonos serenos, (inspira-expira) un mes más, y tras un breve lapsus, tenemos por delante la sección de fanzines. Era verano, y la gente tenía vacaciones (inspira-expira) y más tiempo libre (inspira-expira), así que ¿por qué no hacer un fanzine? Te entretienes y haces amigos. Vamos, seguro que lo estás deseando. ¡A ver si algún mes de estos me obligáis a decir que no mandéis más fanzines! ¡Os reto!

HENTAI PLUS Nº2

200 ptas. Tamaño Cuartilla 24 pags.
C/ Muntaner 193 1º
CP. 08036 BARCELONA

Ya comentamos en un pasado ejemplar (creo) su primer número. Bueno, pues aún nos quedan por reseñar unos cuantos números más de esta publicación (que tras su tercer número se dedican a algo así como una revista llamada **Área 88**, algún me tenéis que explicar lo que os metisteis en el cuerpo para hacerla-). En estudiando [illegible] hay que destacar su continuidad en la temática, es decir que tratan casi con exclusividad el género Hentai (digo casi porque me parece recordar que existe otra publicación que tiene la misma intención y temática). Bueno, al igual que en su primer número, se pueden encontrar las secciones de vídeo, manga, multimedia (una banda sonora de una peli Hentai... ¿?) y un autor protagonista: Satoshi Urushihara, el sedicente señor de los chupetes. La verdad es que el dossier sobre Urushihara podría ser más completo, o incluso componer todo un fanzine que hablara de él, pero como siempre ocurre, no se tiene todo el tiempo o información suficiente como para componer artículos de tal magnitud.
Ya para terminar, hay que dar un voto de confianza a esta gente, que ha demostrado un gran interés de superación al editar por un número más un fanzine que por su temática o contenidos se va a encontrar con algunos problemas (a pesar de ser un señor fanzine).


ART BOOK
SATOSHI URUSHIHARA
CELL WORKS, S.Urushihara

SHONEN & SHOJO ESPECIAL VERDULERÍA

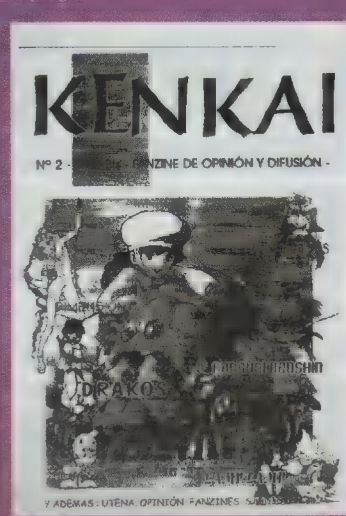
200 ptas. Tamaño Cuartilla 22 pags.
De venta en algunas librerías especializadas.



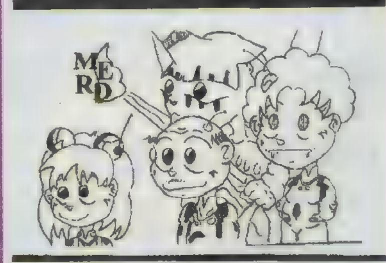
Seguramente algunos de vosotros habéis oído hablar o incluso habréis leído mangas yaoi, es decir mangas de temática homosexual y en ocasiones de sexo más o menos explícito. Si estoy en lo cierto, entonces bastantes de vosotros ya sabíais que en Japón este tipo de manga tiene un público bastante amplio e incluso la mayor parte de los fanzines publicados allí suelen tratar esta temática (bueno, la verdad es que en Japón raro es el manga que no vende a un público en concreto que le da para subsistir). Estamos ante un ejemplo claro de ello.
Igual no se podría equiparar, las historias no tienen la profundidad amorosa que suele caracterizar a las relaciones homosexuales en Japón (no he leído demasiado, de todos modos, podría estar equivocándome de todo en todo), puesto que suele encontrarse en este número una serie de historias más bien dirigidas hacia lo humorístico. Bueno... también está la excepción de la historia "Battle for Love", ambientada en el mundo de **Yu yu Hakusho** y guionizada por nuestra [illegible] ex-apañera de Ares: Mary Molina (saqué a relucir trabajos de Lázaro, ahora te toca a ti, Mary...).

KENKAI Nº2

195 ptas. Tamaño Cuartilla 52 pags.
C/ Mare de Deu dels Angels nº 134 08221 Terrassa (BCN)



Últimamente están muy en boga este tipo de fanzines que incluyen gran cantidad de mangas dibujados por aficionados, separados por artículos que en ocasiones no merecen estar en situación de separador y que sorprenden por su calidad. Este segundo número del **Kenkai**, de maquetación limpia y excelente (el soporte utilizado es bastante superior a los





que se suelen ver por ahí) se caracteriza por un interés equilibrado tanto en sus artículos como en sus historietas (a pesar de que estas segundas componen el cuerpo del fanzine). Casi casi se podría decir que existe mayor interés en los textos que allí se leen comparándolos con los mangas que incluyen. Eso no quita que los mangas sean buenos; especialmente, me gustaría resaltar el de Neopako's Evangelion, muy gracioso, sí señor.

FANZINE CLÁSICO

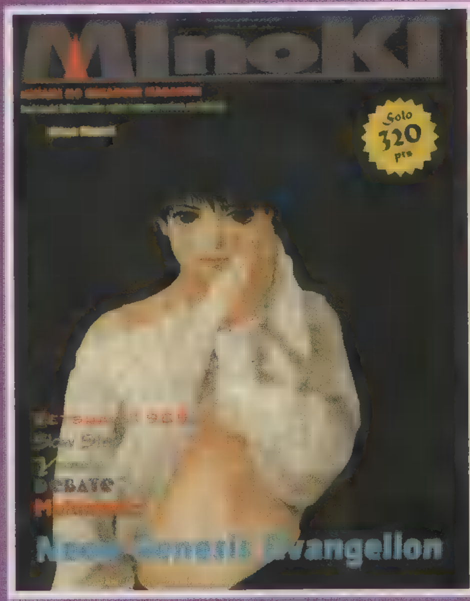
MINOKI vol.1 nº0

320 ptas. 42 pags.

Sé que a más de uno no le gustará que considere a **Minoki**, **Minami no Kimagure** (la fusión de los fanzines **Minami** y **Kimagure**) un fanzine. De hecho, más de uno y más de dos han dicho alguna vez que la mejor revista que ha salido al mercado en todo lo que llevamos ha sido **Minoki** (¡¡y eso con un solo número!!). Y la verdad es que merece todos los respetos puesto que en su momento ya daban las claves de lo que fue mucho tiempo después el mercado del manga en España.

Lo primero a resaltar, quizás podría ser el extenso artículo que le dedicaron a **Evangelion**, cuando nadie en España lo conocía (bueno, me parece recordar que los de la Mangazone ya que habían destacado su existencia). Apostando fuerte por un producto que en su momento fue de otakuguays y que ahora es lo más de lo más. A eso se le llama anticiparse a un fenómeno (hay que tener en cuenta que este fanzine-revista fue escrito en [illegible] más o menos). Por otro lado, también se destaca **Magic Knight Rayearth** (Luchadores de leyenda) y **Zetsuai**, ambas series que tiempo más tarde serían al menos famosas o conocidas. Pero lo más destacable, quizás sería la sección de Debate, algo nunca visto en España hasta entonces: una especie de entrevista mutua entre los componentes de la revista y que tiempo más tarde sería imitado hasta la saciedad por otros fanzines. Muy muy interesante.

A eso se le llama hacer un buen trabajo (qué decir que muchos de los colaboradores de esa revista han acabado aquí... *(NdL: Lástima que el nº2, que estaba totalmente hecho, nunca viera la luz...)*).



[illegible]

[illegible]



[illegible]

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net

ENCUESTA

Es un secreto a voces, Minami 2000 se ideó con una planificación anual. Esto es, que año tras año tuviera cambios significativos, siempre destinados a mejorar su contenido y así adaptarse más y mejor a lo que vosotr@s queréis. Por tanto, para ello necesitamos saber vuestra opinión, ayudadnos a mejorar Minami por medio de esta encuesta, no sólo podréis ganar una de las 2 suscripciones a Minami para todo un año sino que además si escribes tienes más posibilidades de que los cambios se adapten a tus gustos (si no nos cuentas lo que te gusta no podemos adaptarnos a tus preferencias y a ti). Enviad vuestras encuestas (valen fotocopias) por correo a:

ARES Informática - Minami 2000
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O bien por fax al 93 477 22 84.

DATOS PERSONALES
Nombre ______________________________
Apellidos: ______________________________
Dirección: ______________________________
Código postal: _______Población: __________
Provincia: ___________País: _____________
Fecha de nacimiento: ____________Edad: ____
Teléfono: __________E-mail: ____________

1.- ¿Qué números has leído para realizar la encuesta?
____

2.- ¿Qué números de la revista son los que más te han gustado? ______________________________

3.- ¿Y los que menos te han convencido? ________

4.- Por favor, valora de 1 a 10 las siguientes secciones (10 es mucho y 1 poco):

__ Editorial
__ Noticias
__ Eventos
__ Zapping
__ Cajón Desastre
__ Club KOR
__ Sección Marmalade Boy
__ Secciones de opinión
__ Cultura Japonesa
__ What if...?
__ No sólo de manga vive el hombre
__ Laboratorio científico
__ Internet
__ PC Games
__ Videojuegos
__ Hentai
__ Yaoi
__ Clásicos del manganime en España
__ Entrevista autores españoles
__ Fanzines
__ Música
__ J-POP
__ La Palestra
__ Correo
__ Cara a Cara

5.- ¿Qué secciones añadirías? ______________
____

6.- ¿Y cuáles quitarías? ________________
____

7.- ¿Cuáles modificarías y cómo? ____________
____

8.- De los números que has leído, ¿qué artículos son los que más te han gustado? __________________
____
____

9.- ¿Y qué artículos los que menos te han gustado? ___
____
____

10.- ¿Quiénes son tus redactor@s favorit@s? ______
____
____

11.- ¿Y quiénes son aquell@s cuyos artículos no consigues nunca terminar? ______________________
____

12.- De las otras revistas del sector, ¿hay algún/a articulista a quien te gustaría ver en las páginas de Minami 2000? Si es así indícanos quién. __________________
____

13.- ¿Qué series te gustaría ver comentadas en las páginas de Minami 2000? ____________________
____
____

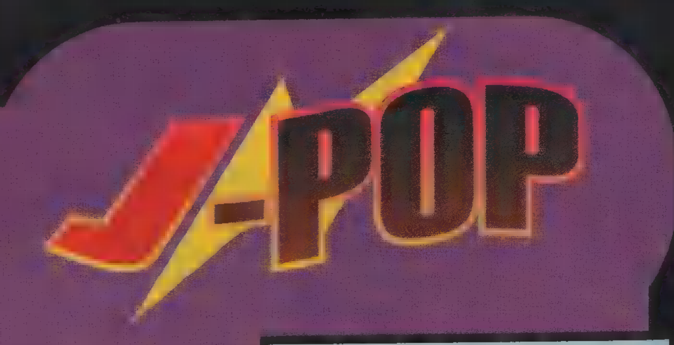
14.- ¿Y de qué series te gustaría que incluyéramos carátulas?
____
____

15.- ¿Te gusta el encarte tal y como está o crees que debería modificarse? Si crees que debería cambiar por favor indícanos cómo. ______________________
____
____

16.- El CD, ¿te gusta tal y como está o crees que debería modificarse? Si crees que debería cambiar por favor indícanos cómo. ______________________
____
____

17.- En conjunto, ¿cómo valorarías a Minami 2000? (10 es mucho y 1 es poco) __

18.- Sobre Minami 2000 en general, imagina que de pronto eres el/la nuev@ redactor/a jefe, ¿qué quitarías, qué pondrías, qué modificarías y cómo? Por favor, indica en el siguiente espacio o en un folio adjunto si llega el caso cómo cambiarías Minami para que fuera la revista de tus sueños. ______________________
____
____
____
____



Hikaru-chan!

La nueva reina del J-pop

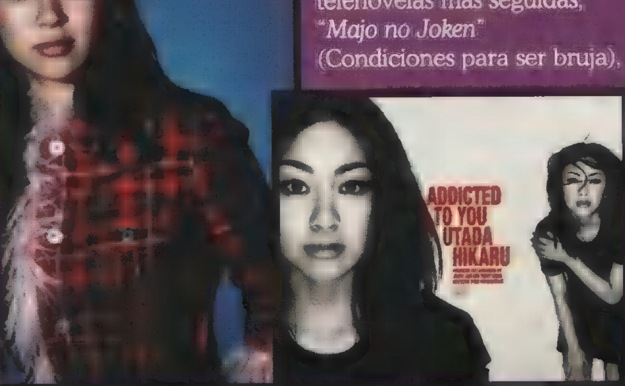
Nadie podía suponer hace tan sólo unos meses que una jovencita de dieciséis años rompiera todos los récords de ventas y lograra, con su primer disco, superar en un sólo sesenta días los seis millones de copias y convertir a *"First Love"* en el disco más vendido de la historia del J-pop, arrebatando el puesto al grandes éxitos del dúo *B'z*.

La chica en cuestión responde al nombre de *Hikaru Utada* y no es, aunque pueda parecerlo por la edad, una típica *"idol singer"*, sino que es una cantante con una sólida base musical y como colofón, la autora de todas las canciones de su álbum de debut.

Hikaru Utada nació el 19 de Enero de 1.983 en Nueva York, donde se habían trasladado sus padres, dos personajes bastante conocidos en el show-business japonés: *Keiko Fuji*, una cantante bastante famosa en los años setenta, y el productor *Teruzane Utada*. Según el horóscopo oriental, nació en el año del perro, es bajita, mide 1'58" y es del grupo sanguíneo A. Con un ambiente netamente musical en su casa, criada a caballo entre Tokio y la ciudad de los rascacielos, no es extraño que la cosmopolita *Hikaru* diera muy pronto muestras de una creatividad fuera de lo normal, comenzando a componer a los diez años sus propias melodías, con la ayuda de su padre.

En 1.995, con tan sólo doce años, edita su primer disco bajo el nombre de *"Cubic U"*, un juego de palabras sobre "Utada al cubo, padre e hija", en un disco maxi que se vendió en el mercado de baile americano y europeo. En los siguientes dos años, *Hikaru* siguió actuando bajo ese seudónimo, llegando a arrancar comentarios muy elogiosos del mismísimo *Lenny Kravitz*, cuando editaron el primer álbum, un disco sumergido en la corriente del soul-pop tan del gusto americano, con una irresistible versión soul del *"Close To You"* de *Los Carpenters*.

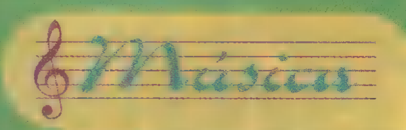
Con una voz mucho más madura de lo que corresponde a su edad, una selección de nuevas canciones apabullantes y mucha ilusión, los *Utada* regresaron a finales de 1.997 a Japón dispuestos a buscar un hueco bajo el sol a la joven creadora. Muy pronto llamaron la atención de los directivos de Toshiba-EMI, que ha orquestado una meticulosa campaña de marketing para el lanzamiento de *Hikaru Utada*. Durante la campaña de Navidad, *"Movin' On Without You"* sonó insistentemente en un nuevo anuncio de Nissan, mientras *"First Love"* era elegida como sintonía de una de las telenovelas más seguidas, *"Majo no Joken"* (Condiciones para ser bruja), así que, cuando el 9 de diciembre se editada su primer CD-single, *"Automatic"*, ya había una inusitada expectación ante su lanzamiento. Después, todo ha venido rodado, en febrero de editaba su segundo CD-single, *"Movin' On Without You"* y los pedidos de su primer disco grande, editado el 10 de marzo, han hecho que en algunas zonas se hayan agotado las existencias durante semanas. El disco, incidiendo en la línea de pop-soul de *"Cubic U"*, es mucho más maduro de estilo y demuestra una capacidad creadora que otros intérpretes han de buscar en autores ajenos. Por supuesto, visto el éxito, Toshiba-EMI no ha dudado en reeditar a todo tren el primer álbum de *"Cubic U"*, que también ha entrado en las listas. El disco tiene como *bonus track* un remix de *"Automatic"* titulado *"Johnny Vicious Mix"*. Claro, un disco de *Hikaru* con una remezcla de *Johnny Vicioso* era algo irresistible para un friki de **KOR** como yo...





Mientras tanto, *Hikki*, como la llaman los conocidos, sigue con sus estudios en el American School de Tokyo, compaginando carrera musical y académica, siendo muy poco pródiga en sus apariciones, lo que ha generado un halo de misterio en su entorno, con una legión de fans ansiosos de las escasas fotos y reportajes sobre su cantante favorita. Su repercusión en occidente será escasa a no ser que, emulando a antecesoras como *Seiko Matsuda*, grabe en inglés sus canciones, algo fácil para alguien que se ha criado en América y con esta lengua como segundo idioma casi materno. Así que, atentos a oriente, puede que dentro de poco sepamos más de *Hikaru Utada*.

Mike Sánchez
kimagure@animefan.org



Está bastante claro a estas alturas que Pioneer no es sólo una casa dedicada a fabricar equipos de música o encimeras de cocina. Como habréis visto a lo largo de la revista, Pioneer es también todo un gigante del entretenimiento. Sus producciones incluyen desde series de TV, programas de radio, e incluso series *sentai* (las típicas series de acción real estilo **Power Rangers**).

Como en otras ocasiones, el pretender hacer un repaso completo a toda la música que arropa a todas las series de Pioneer sería posible... si me dejaran media revista para mí solo, claro. Como eso no es así, deberemos en todo caso centrarnos en las series más conocidas por el momento. Ya sea porque esas series se han editado en España, o porque sean relativamente fáciles de conseguir por haber sido editadas en Estados Unidos.

La serie más conocida de Pioneer en nuestro país apostaría que es sin duda **Tenchi Muyo**. Con dos series de OVAs, dos de TV e incluso un par de películas, así como con alguna sequela que se descuelga bastante de la serie, es bastante conocida por el aficionado.

¿Cuántos discos hay de **Tenchi Muyo**? Muchos, como veréis en la relación. Recordar de todos modos antes de correr a encargar alguno de ellos a vuestra tienda más cercana algunos detalles. Algunos discos traen sólo BGM, o *Background Music*. Esos discos traen la banda sonora de la serie, película u OVAs, sin prácticamente ningún tema vocal a excepción de los que aparezcan al principio y final de cada episodio.



Otros son "Radio Dramas", de manera que a menos que entendáis el japonés hablado "de corrido" os servirán de más bien poco. Que no os ocurra como a alguien que conozco que se compró un CD con 100 chistes en japonés (vale... fui yo, ¿pasa algo?).

Finalmente, los marcados como *Vocal Collection* o similares contienen multitud de temas vocales, amén de frecuentemente temas de apertura y cierre de capítulo (*Openings* y *Endings* para los puristas).

En cuestión de recomendaciones, la BSO de los OVAs es de sobra conocida, suena en los editados en nuestro país. La música del resto de las series es más alegre, y algunos CDs incluyen pequeñas pistas con historias cortas (en japonés, claro). Como mención especial, el *Special Christmas* incluye algunos temas Navideños bastante originales. También debo advertiros que el *Meet the Tenchi Muyo* incluye temas en inglés doblados en Estados Unidos.

Número de Referencia	Nombre	Comentarios
Pioneer PICA-1003 *	Tenchi Muyo! Ryo Oh Ki 1	
Pioneer PICA-1011	Tenchi Muyo! Ryo Oh Ki 2	
Pionner PICA-1018	CD Special Tenchi Kaibyaku Zikuu no Michi Yuki	
Pionner PICA-1024	Tenchimuyo Ryohki no Cristmas	
Pionner PICA-1034	CD Special 2	
Pionner PICA-1043	Tenchi Muyo! Ryou-ou-ki 3	
Pionner PICA-1049	Best Album Ryo Oh Ki Best	
Pionner PICA-1060	Hihoukan (Treasure Palacd, Gold Collection)	Pack de 5 CDs
1: Studio Session		
2: Best Album Part 2 !		
3: Original Soundtrack !		
4: Director´s Cut !		
5: CD-G Karaoke		
Pionner PICA-1065	TV Series CD 1	
Pionner PICA-1077	TV Series CD 2	
Pionner PICA-1084	Meet the Tenchi-Muyo!	
Pionner PICA-1116	Tenchi Muyo Toko Muyo OST	
Pionner PICA-1122	Heartfelt Songs	
Pionner PICA-1142	Shin Tenchi Muyo Ongaku Hen Sono 1	
Pionner PICA-1151	Shin Tenchi Muyo ! Ongaku Hen 2	
Pionner PICD-1005A	Tenchi Muyo! OVA Best Vol. 1	
Pionner PICL-1090	Sonia in Wonderland	
Pionner PIDL-1132	"Tenchi Muyo!" c/w "Modern Girl"	TV Opening Single. Vocal: Sonia
Pionner PIDL-1501	Ginga de Chokuritsu hokou	TV Ending Single
Sonmay SM-386	Kiyone' s Diary Original Soundtrack (TV)	
Pioneer PIDA-1033	Alchemy of Love ~ai no renkinjyutsu~	Single
Pionner PICA-1097	Original Soundtrack	
Pionner PICA-1107	In Love Tour 96	
Pionner PICA-1150	Manatsu no Eve - Manatsu no Carnival	
Pionner PICA-1087	Radio Makunouchi Chinese Style	Drama
Pionner PICA-1089	Radio Makunouchi Ethnic Style	Drama
Pionner PICA-1101	Tenchi Muyo ! Radio Ryo Oh Ki Mistery	Drama
Pionner PICA-1105	Rajiosutajiamu (Radio Stajiam)	Drama
Pionner PICA-1111	Radio Den -Ei Box Jidai Geki Ch (Radio TV Box)	Drama
Pionner PICA-1120	Radio Den -Ei Box SF-X Ch (Radio TV Box)	Drama
Pionner PICA-1137	Radio Juke Box Dosk 3	Drama
Pionner PICA-1143	Radio Juke Box Disk 4	Drama
Pionner PICA-1054	Dash Vol 2 Sasami no Saint Valentine	Drama



A pesar de los recelos que podáis tener, la verdad es que son bastante buenos y agradables de oír. Otro disco interesante es el *Tenchi Muyo in Love Tour 96*, que incluye temas de un concierto en directo, algo cuando menos inusual. Otra pequeña curiosidad es el *Sonia in Wonderland* que a pesar de aparecer como parte de los CDs de **Tenchi Muyo**, en realidad son temas de una de las dobladoras. Un CD que la verdad es que me encanta, con temas que no tienen nada que ver en realidad con la serie, pero muy animados. Por último, un CD que tampoco es estrictamente un recopilatorio de la serie, sino un nuevo concierto en directo.
Chisa Yokohama and the Heaven & Earth Band, Live in L.A.. Bajo este curioso título encontramos una grabación de un concierto que ofreció *Chisa Yokohama* (La *seiyuu* de *Sasami*) en Los Ángeles, contando además con la colaboración de *Sharyl* (La dobladora de *Sasami* en inglés). Aquí encontramos versiones "en vivo" de los temas más conocidos de **Tenchi Muyo** y de **Prety Sammy**, algunos en japonés y otros en inglés, e incluso con algunos temas cantados a dúo por ambas dobladoras. Como anécdota, el nombre de la banda, *Heaven & Earth*, es en realidad el significado del nombre de **Tenchi**.
Es más que probable que se me hayan escurrido algunos títulos, como excusa perfecta puedo alegar que mi disco duro se convirtió hace escasos días en *confeti* (*NdL: Si tengo que repasar la de veces que algún redactor me ha puesto esa excusa...*). Aun así espero que sea todo lo fidedigna que pueda.
Aparte de lo mencionado, hace poco salió al mercado la BSO de la ultima película de **Tenchi Muyo**, **Tenchi Forever**, y no hay que olvidar los discos más correspondientes a la serie **Pretty Sammy**. Su dobladora tiene también algunos discos como cantante en solitario, incluyendo uno con un título tan sugerente como *Coquetish Bomber*. Además de los expuestos, hay varias ediciones de algunos de esos discos. Ya sea por su edición en los Estados Unidos, o en Europa, de manera que seguramente lo mejor a la hora de comprar alguno de esos discos sea mirar las diferentes ediciones disponibles y decidirse por la más económica.
Pero claro, Pioneer tiene además una nutrida discografía y no podemos dejar aunque sea un rápido repaso a los CDs editados, aunque sea sólo por motivos de espacio a los correspondientes a series editadas en nuestro país.

Veamos primero **Armitage III**. De esta serie hay básicamente dos CDs bastante fáciles de encontrar:

Pioneer PICA-1050 Ongaku Hen (OST)
Pioneer PICA-1098 Poly-Matrix
Pioneer PICD-1002A Cybermatrix (Versión USA de la OST)

Tened en cuenta que el primero d la lista y el último son en realidad el mismo CD. Pioneer tiene una filiar en los USA que edita bandas sonoras, aunque con distintas referencias. No es la única casa que hace esto, podéis encontraros en ocasiones con otros ejemplos, como la Victor Records que hace lo mismo.
La música de **Armitage** es en su mayoría instrumental, a excepción de los consabidos temas de inicio y final de capítulo. Como curiosidad, los que hayáis visto la serie recordareis un tema de *country* en inglés. Ese tema, así como el *opening* y *ending*, se encuentran el la banda sonora original.

El Hazard tiene una discografía más nutrida. Cosa que no es de extrañar ya que tiene además de los OVAs serie de TV. Veamos una pequeña relación.

Pioneer PICA-1053 Original Soundtrack
Pioneer PICA-1086 Original Soundtrack 2 - World of Beautiful Girls
Pioneer PICA-1082 The Magnificient World CD Series 1
Pioneer PICA-1100 The Magnificient World CD Series 2
Pioneer PICA-1103 Radio no Sekai El Hazard CD Special
Pioneer PICA-1139 OVA 2
Pioneer PICA-1160 El Hazard New Version OST
Pioneer PICD-1006A Best of El-Hazard
Pioneer PICA-1131 The Symphonic World

Como veis no faltan ni un CD con una versión orquestada ni una recopilación. Cuidado como de costumbre con los CDs de radio.
La música de **El Hazard** es más clásica, con aires orientales y árabes. Con la excepción de algún tema más movido, claro.
Algunos de estos discos combinan música con fragmentos de drama. Esto es algo bastante usual en los CDs de esta serie, de manera que si buscáis sólo los temas más conocidos, os aconsejaría el "*The Best of El Hazard*"

Veamos rápidamente algunas referencias de **The Hakkenden**:

HDCA-10009
Cosmic Children Original Soundtrack
Pioneer PICA-1028
The Hakkenden ~ Shin Sho ~ Ongaku Hen Vol.1
Pioneer PICA-1059
The Shinsho Best Album
Victor VICL-65
The Hakkenden Original Soundtrack

Las mismas recomendaciones que en casos anteriores. Fijaros que aunque la serie sea de Pioneer, también puede darse el caso de que otra compañía saque discos. Las razones son complejas, y a menudo están relacionadas con los autores de los temas.



Moldiver tiene pocos discos. Como podéis ver apenas dos de banda sonora y un recopilatorio.

Pioneer PICA-1005 Ongaku-hen Vol. 1
Pioneer PICA-1019 Ongaku-hen Vol. 2 "Metamordolls"
Pioneer PICD-10008A Best of Moldiver

Para terminar, pondremos algunas referencias pertenecientes a la serie que muchos esperáis con impaciencia: **Serial Experiments Lain**.

Pioneer PICA-1178
Lain OST Music by Nakaido ""Chabo"" Reichi
Pioneer PICA-1179
Cyberia Mix
PSDR-5310
Duvet (BOA)

En estos casos, con la serie apenas salida al mercado, será inevitable la aparición de más títulos. Lamentablemente no podemos estar corrigiendo y retocando estos datos hasta 5 minutos antes de la impresión de la revista.
En casos como este, en los que hay multitud de series y títulos, ya sabéis que podéis enviarnos un mail cuando queráis con vuestras consultas.

Josema
orbatos@apdo.com

¡¡¡LA PALESTRA!!!

Hola hola hola, amiguitas, aquí está vuestro **Matsuyama** favorito dispuesto a rebatir, discutir o llegado el caso aceptar (cuando tengáis razón) vuestras más hirientes críticas.

Empezando por mí mismo, ya que mi artículo como *Misoginus Matsuyama* en el nº8 me ha valido unas cuantas críticas en plan "seguro que escribes eso porque no te comes un rosco", "eres un ser despreciable" y cosas similares, incluso una chica dijo que no se compraría nunca más la revista por ese único párrafo en una solitaria página de uno de los muchos números que la revista llegará a tener. Sobre el comentario machista, chicas, creo que quedaba claro que iba de coña, tanto por la sección en la que está como porque una cosa así no se puede decir en serio, y menos con ese final. Sobre lo de no volver a comprarse nunca más la revista sólo por eso, bueno, poco que decir, sólo recomendar a quien obre así, evidentemente incapaz de reírse de las cosas más importantes (algo que yo al menos considero básico para poder vivir en este mundo), que se encierre en su habitación y no salga nunca a la calle ni mucho menos vea la tele o escuche la radio, ya que la vida está llena de chistes y referencias como la que hice.

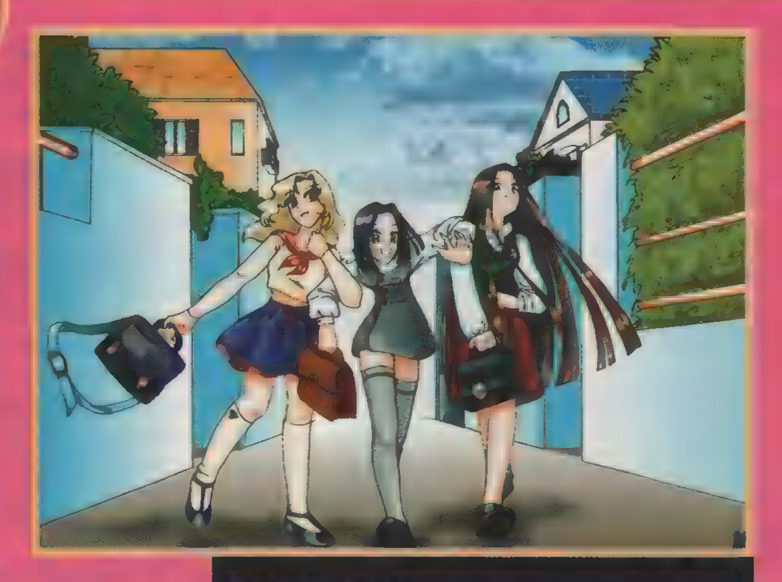
De todas formas, con respecto a este tema en concreto no puedo evitar reproducir algunos trozos de una carta llegada de Reus que hace comentarios además de a mi artículo machista a mis metidas con **Evangelion**:

"*En la sección Cajón Desastre, el tio ese Matsuyama hasqueroso, gilipollas y zorro de los zorros que se metió con Evangelion y con todas las mujeres. Si lo veis o si le podeis enviar alguna carta decirle que es un cabrón y que la única zorra, puta, mal dibujada es la tía india, Nadia. No se cómo se puede comparar un manga tan vien hecho tan vien dibujado con el de Nadia, que salió quando los reyes Magos iban a repartir los regalos a pie. Tampoco perdono que compáraran a Pen-Pen, pinguino encantador con esa especie (cosa) que parece un león. También decirle que Evangelion no es ninguna vulgar cópia de Nadia, por cierto quien querria copiarla con lo mal echa que está*".



Rubén García (Barcelona)

He transcrito literalmente (lo juro), claro, y huelga decir que por su letra no le echo más de 12 años. Aunque ese es casi todo el grueso de la carta, no puedo dejar de reproducir tampoco este párrafo, en el que, tras haberme dicho de todo menos bonito, va y me da la razón, aunque dudo que se diera cuenta: "*Por cierto Matsuyama Evangelion no es ningun timo, el dibujante vende esas cosas tan caras porque sus fans, las compran con los ojos cerrados. Aún no he terminado peró te volveré a criticar hasqueroso machista*".



Ana Mateos (Jerez de la Frontera)

Impagable. Y, aunque es triste ver que aún hay gente que no sabe leer entre líneas o reírse con las cosas que para ellos son importantes, es bueno ver que no dejamos indiferente a la gente ^_^.

También nos ha escrito un lector indignadísimo desde Zumarraga porque en las noticias del número 8 dije que *Mikimoto* no era nadie, mandándome todo su currículum y una serie de improperios muy maleducados y que desde luego no creo que sean ciertos en absoluto (oigh, jaté). Bien, chico, aparte de que NO tienes razón y que te has olvidado a la magistral *Akemi Takada* en tu mención a otros buenos diseñadores de personajes (que *Mikimoto* sea el mejor para ti no significa que lo sea para los demás ni mucho menos que lo sea realmente), hablaba de *Mikimoto* en España, y es que, por mucho que te joda, si vas preguntando al personal que si sabe quién es *Haruiko Mikimoto* ya verás como ni uno de cada diez te dice que sí y mucho menos lo que ha hecho. Por supuesto que es un gran autor, pero aquí en España apenas es conocido, y a eso es a lo que me refería.

Seguís diciéndonos que si decimos que en las cartas queremos personas reales pero que somos los primeros en usar pseudónimos. A ver, por enésima vez, a nosotros nos da igual si queréis aparecer como *Hitokiri Battousai* o incluso como *Son Goku*, a lo que nos referimos es a que en algún lugar deis vuestros datos reales para que si vemos que el tema que nos comentáis lo merece nos pongamos en contacto con vosotros. Porque, evidentemente, aquí todos sabemos el nombre real de *Moteuchi*, *Spidey*, *Ozaki*... ¡Incluso nos conocemos personalmente y todo! Ponemos los nicks porque nos apetece, pero todos sabemos que somos personas reales con nombre y apellidos (aunque bueno, hay por ahí alguno que no sé yo...).

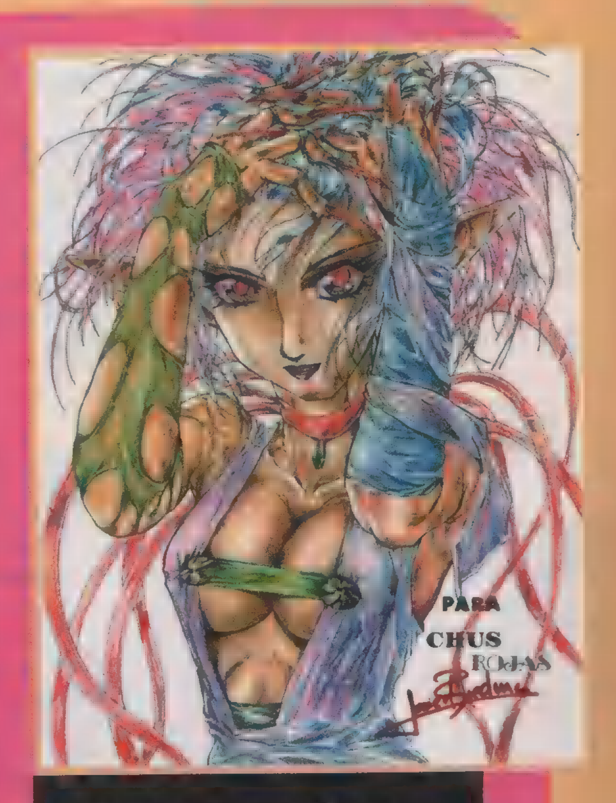
Miguel García, de Hospitalet, no acierta del todo en su crítica (constructiva y muy correcta, todo hay que decirlo) ya que, aunque aciertas respecto a mi verdadera identidad (algo que de todas formas todo el mundo que quiera puede saber pues no es ningún secreto), te equivocas respecto a *Adolfito*. Te aseguro que no era *Lázaro*, así como tampoco es nuestro director quien se esconde tras un personaje llamado *Yoshi* que en breve hará aparición en Minami. Pero tranquilo, es muy común que en cuanto alguna persona aparece rajando contra todo lo que existe de manera divertida y dicharachera todos piensen que se



trata de *Lázaro*, ha ocurrido ya varias veces en distintos medios (especialmente los foros de discusión de internet). Respecto a la distinta manera de ser "gracioso" de *Adolfito* y mía... ya lo sé, pero es que debes tener en cuenta en amplio rango de edades de los lectores de Minami 2000, y alguno todavía es demasiado joven como para apreciar todos los matices del sarcasmo e ironía de *Adolfito*, por lo que se imponía una crítica destructiva menos refinada, es decir, la mía. Sobre lo de que no se puede hacer una revista con la política del mencionado *Lázaro*, no eres el primero que lo dice, ya en su día muchos (algunos con cierto renombre en el mundillo) no apostaron un duro por ella, pero el caso es que vamos por nuestra revista número 11...

Finalmente, *Remei Ridosa* nos recrimina desde La Batlloria por haber sacado un especial porno (refiriéndose supongo al Especial Hentai) y nos dice que no conoce a nadie que se la haya comprado. Bien, *Remei*, primero publicar la frase que nos pides: "*Go back home. Our class was a good class before you came. Go to hell*". Publicada, pero intenta no ser tan mala con algún pobre compañero tuyo de clase. Respecto a lo de sacar un especial hentai, ya sabíamos que habría un determinado sector del público que no se lo compraría e incluso que podría llegar a odiarnos por ello, pero mucha gente lo pedía y el caso es que lleva camino de convertirse en el mayor récord de ventas en la historia del manganime en nuestro país, arrebatando dicho título al ejemplar de Minami 2000 que actualmente lo ostenta (¿alguien adivina cuál es?). De hecho va tan bien (porque aún no tenemos datos de ventas definitivos) que puede que nos animemos a hacer otro. Y otra evidencia de que lo hemos hecho bien es que si miráis por kioskos de esos que tienen de todo, hasta lo más cutre, encontraréis una chapucería llamada AnimeX cuyo plagio hacia nuestro especial no se detiene en la portada (os la reproducimos para que podáis comprobar hasta dónde puede llegar la falta de originalidad y el seguimiento pueril y borreguil a la estela del líder), también el CD es prácticamente una copia casi tal cual, sin que se hayan molestado siquiera en cambiar los nombres o, mucho más cantoso, el orden de las ilustraciones. Además, es mucho más caro, pese a tener sólo 16 páginas (y el CD no tiene navegador propio, hala).

Y no cesan ahí las copias y plagios, de las nuevas revistas que salen al mercado imitando nuestro formato que en breve puede que salieran a la luz (bueno, según mis informes (y mi red de espías de *Lázaro* rara vez se equivoca) para cuando leáis esto ya tendrían que haber aparecido) la de nuestra ex-compañera es de prever que tome muchos de los elementos de Dokan, y la del gracias a sus cintas conocido Dr. Ego sabemos ya positivamente (es que nos lo ha dicho él mismo) que copiará nuestra sección de La Palestra, además en su concepción original (esto es, no ya criticar de manera divertida los fallos propios, sino incluso meterse con las demás publicaciones del medio, algo a lo que *Lázaro* al final renunció en aras del buen rollo (y sospecho que



Javier Biedma Ruiz
(Barcelona)

también para no tener que leerse las demás revistas, algo francamente tedioso)). Y seguro que no queda ahí la cosa, ya veréis como en realidad copian más de una idea, concepto y estilo. Y de dos y de tres. Joder, si hasta han intentado robar colaboradores, haciendo mezquinas ofertas que nuestros redactores, que saben de verdad dónde está la calidad y que no se dejan pervertir por el vil metal, han rechazado sin titubear (o eso espero, porque si no es así y *Lázaro* se entera...). Si es que, cuando alguien es el mejor, en este caso nosotros (Minami y Dokan), los demás sólo pueden seguir la estela e intentar parecerse remotamente imitando, que nunca igualando.

Y, después de esta parrafada triunfalista, vamos con el correo "normal" del apañero *Shinoperillas*.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

PD: Problemas de última hora (y los jefes, que no avisan a tiempo de nada) han llevado a que en este número no se incluyera el pliego extra para el póster y las carátulas, resultando que, como ya estaba todo el número programado y terminado, no ha habido manera de meterlos, lo sentimos mucho, intentaremos que no se repita.

CORREO

¡Yes Sir! (Ups, ya decía yo que esto de escribir el correo escuchando la banda sonora del Warcraft II no podía ser bueno...). Otro mes, y aquí estamos con el correo del Minami2000. ¡Ya llegó la Navidad! A ver si el rata de nuestro coordinador se estira y nos manda la cesta de Navidad como es debido (algo me dice que la mandará, pero llena de explosivo C-4 como siga tardando tanto en entregar el correo). Mientras no le dé a Matsuyama por disfrazarse de Santa Claus y entrar por la chimenea diciendo "¡Jou jou jou!"... Verdaderamente patético sólo imaginarlo... Sin más preámbulos empezamos con vuestras cartas.

Lucía (Zamora)

Como habrás podido comprobar tus plegarias han sido escuchadas y cuando puedas leer esta carta ya hará un buen tiempo que empezaron a reemitir **Slayers** (problemas de la anticipación con la que ha de escribirse la revista). Es cierto que en el doblaje de **Rurouni Kenshin** (**El Guerrero Samurai**) se repiten voces para diferentes personajes, si bien esto es una práctica bastante habitual en los doblajes, tanto de anime como (en menor medida) en películas de imagen real. De todas formas el doblaje de **RK** es de los más decentes que se pueden ver por aquí últimamente, si exceptuamos los cambios en los nombres de algunos personajes. Uf, me parece que está muy difícil que vuelvan a emitir **Saint Seiya** (**Los Caballeros del Zodiaco**), aún siendo una serie con un número considerable de fans (y de detractores acérrimos, por cierto). De *Wataru Yoshizumi*, la autora de **Marmalade Boy**, se ha editado recientemente otra obra en España, llamada **Kimi Shika Iranai**, bajo el título en castellano de "**Solamente Tú**". Dependiendo del éxito de esta segunda obra, existe la posibilidad que se editaran en nuestro país otras obras de la misma autora, como **Mint na Bokura**.

Clara y Marta Arévalo (Barcelona)

En un curioso papel de color verde nos llega la carta de estas dos hermanas (así una de las dos se ahorra tener que escribir, ¿eh? Muy mal, la próxima vez una carta cada una, ¡que los de correos también tienen que vivir!). Después de las felicitaciones, que son recibidas y agradecidas, vamos con las preguntillas. Esperad que saque la bola de cristal a ver si emiten **Fushigi Yuugi** algún día... la verdad es que no hay ni siquiera un rumorcillo al respecto, siento no poder daros una buena noticia. En cambio **Utena** será editada en el Salón del Manga de Barcelona, así que para cuando leáis esto ya habrá salido y podréis disfrutar de tan peculiar y controvertida serie (que levanta pasiones u odios entre los que la ven, no hay término medio...). En la redacción no tenemos constancia que exista un club de fans de *CLAMP*, en *Internet* sí es bastante fácil encontrar foros de discusión, listas de correo y demás sobre *CLAMP*, pero fuera de la red no tenemos conocimiento de ningún grupo (si existe ya tardan en mandarnos una carta). El "*Forever Love*" de la BSO de **X** de *CLAMP* seguro que la pudisteis cantar en el karaoke del Salón del Manga, conozco a un grupillo de gente que siempre está dispuesta a berrear canciones de *X-Japan*, ¡y aceptan colaboraciones!

Laura Cazalilla/Alison Riuz (Jaén)

Vaya, este mes la cosa va de gente que escribe de dos en dos, y vuelven a ser dos chicas, estará de moda... Y también con una buena batería de preguntas, voy a respirar hondo e intentar contestarlas sin tomar aire. Sobre la emisión de **Magic Knight Rayearth** (**Luchadoras de Leyenda**) no se ha vuelto a saber nada, desde los rumores de hace unos meses, rumores que no se llegaron a confirmar. La razón por la que Norma va a cerrar la mayoría de su línea manga parece bien clara: No les resulta rentable (y me atrevería a decir que la mayor parte de responsabilidad la tiene su propia política editorial, en todos los ámbitos, como formatos, precios, elección de títulos...). Esperemos que cuando leáis este correo Canal Sur haya dejado de reemitir **Card Captor Sakura** y estén en antena los nuevos episodios de la serie. **DNA2** de *Masakazu Katsura* fue editada en España hace unos añitos, de la mano de Norma Editorial, en bastantes librerías especializadas puedes encontrarla aún a la venta. Glénat empezó a editar el manga de **Rurouni Kenshin** a finales del octubre pasado, coincidiendo con el Salón del Manga de Barcelona.

Jerónimo Méndez (Alfafar, Valencia)

Tiene razón Jerónimo diciendo que no se ha hablado mucho de **Perfect Blue** en las revistas especializadas en nuestro país (no sólo en Minami2000), teniendo en cuenta que se trata de una de las películas con más calidad que han salido el mercado español en bastante tiempo. Ni siquiera el hecho de que *Katsuhiro Otomo* esté detrás de esta obra (aunque no sea el director, su influencia se ha dejado notar de manera bastante clara) ha servido para que se hable de ella. Espero que nuestro coordinador haya tomado nota. Con respecto a **Pokemon**... tu carta ha sido como una señal, es muy curioso. El día en que leía esta carta me llegó un *e-mail* sobre el inicio de la emisión en el canal Fox Kids (de una de las dos plataformas digitales, en la sección de novedades encontraras más información) de la serie de *Pikachu*. La verdad es que puede ser una buena apuesta, ya que la serie está cosechando un considerable éxito en Estados Unidos (y eso que algunos yankees juraron y perjuraron que dicha serie nunca se emitiría en aquel país). Respecto a los salones poco podemos hacer desde la redacción de una revista como Minami2000, puesto que estos salones ya tienen empresas que los organizan, y que tienen sus propios métodos e intereses. Intereses que no siempre coinciden con lo que nos gusta-

Direcciones de lectoras que quieren cartearse con otras otakus

Cristina Gutiérrez Fernández
Avda. España nº38 Bajos 3ª
08150 Parets del Vallés
(Barcelona)

Maria Martinez Pérez (13 años)
C/ Puerto Príncipe nº1 4º-A
34003 Palencia

Esther Ferri Martin (12 años)
C/ Sierra Mariola nº12 Bajo Izq.
03430 Onil (Alicante)

Miguel Ángel Benitez Cortijo
C/ Tomás García Figueras nº18 3ª-A
11407 Jerez de la Frontera
(Cádiz)

Ángela Molina Buigues (21 años
C/ San Marino nº5
03730 Jávea (Alicante)

Cristina Zamora del Rio (16 años
Avda. Gral. López Domínguez porta
11 nº1
29600 Marbella (Málaga)

Alejandro Fajardo Sánchez
C/ Saturno nº1 Apdo. 143
11500 El Puerto de Sta. Maria (Cad

Romina Gaete Barrera
Pje 2 #01078
Villa los Prados/Comuna Puente
Alto/Santiago, Chile

ría a los que asistimos a esos eventos. Pero vamos, ya hacemos lo que podemos, y nuestra influencia (y la de los frikis en general) se deja notar.

Iván (Bilbao)

Le transmitiré a *Spidei* tus felicitaciones por su paranoia/ida de olla/efecto de la resaca en el artículo sobre **Evangelion** de hace un par de números. Aunque me parece que dicho artículo debería ir acompañado de una nota que dijera "Niños, no intentéis en casa escribir algo como esto, dejádselo a los profesionales". **Rurouni Kenshin** se ha vuelto a emitir desde el principio en C+, los fines de semana sobre las 8,15 de la mañana, aunque en época de vacaciones (como Navidad) seguramente se emita todos los días. Apuntada la petición de un artículo más extenso de **Bastard!!**, la verdad es que la página del especial de Fantasía Heroica se quedó algo corta, algo haremos para remediarlo. Respecto a cómo conseguir la película de **Slayers** subtitulada en inglés, es algo complicado si no tienes acceso a *Internet*, forma fácil y rápida de acceder tanto a grupos de aficionados como a fansubs americanos que podrían tener la cinta en cuestión. Una buena forma es dirigirse a la ADAM (Asociación de Defensa del Anime y el Manga) que podría ponerte en contacto con otros grupos de aficionados. En anteriores números de Minami2000 está la dirección postal de la ADAM, si no volveremos a publicarla por aquí.

Moisés Jordán (Baza, Granada)

Nunca había recibido tantas preguntas en un trozo tan pequeño de papel... Todo sea por conservar las selvas amazónicas, ¿no? Excepto algún pequeño problema que tuvimos hace unos meses con el especial de *Masakazu Katsura*, todos los números de Minami2000 salen cada mes al quiosco con una puntualidad suiza, con lo difícil que es eso teniendo en cuenta lo tardones que somos los articulistas... Aunque la respuesta llega un poco tarde, habrás podido comprobar que el número pasado de Minami2000 estaba dedicado en su mayor parte al Salón del Manga de Barcelona y a las novedades que en él aparecieron. Aunque por problemas obvios de tiempo (la revista se escribe con bastante antelación a su salida a la venta) las crónicas y noticias sobre el desarrollo del Salón no aparecerán hasta este número o posiblemente el siguiente (*NdL: Este, este, pero casi me cuesta un disgusto por lo mucho que he tenido que retrasar el cierre*). Para información sobre la revista sólo tienes que escribir a la misma dirección a la que te diriges para el correo, pero poniendo el sobre a qué sección quieres dirigirte.

Bueno, con esto y un bizcocho se acabó el último correo del año de Minami2000. Y también el último del milenio, que no el último del siglo ¿no? Bueno, algo así. Espero que nos volvamos a leer el mes que viene, eso será señal de que no se ha acabado el mundo. Si se acaba... ¡pues que nos quiten lo bailao oiga! Ja mata!

Asuma Shinohara

Y recordad, enviad vuestras cartas a:

Minami2000
Av. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)

Instrucciones del CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: minami2000@aresinf.com

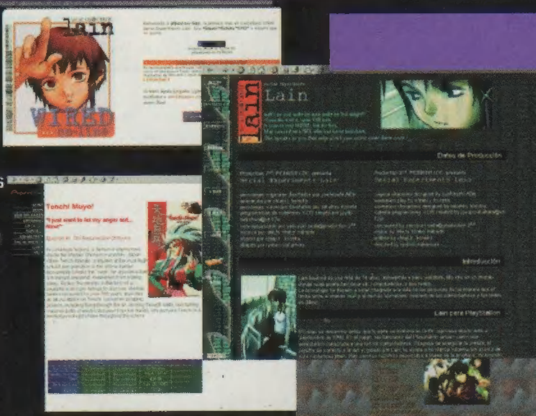

Ya a la venta en España
Los actuales nº 1 en Japón
COWBOY BE-BOP
©1998 SUNRISE
Todos los derechos reservados
COWBOY BEBOP
VHS volumen 1
COWBOY BEBOP
colección de 9 vídeos
cada mes nuevo volumen
lain
VHS volumen 1
DYNAMIC
Pioneer
SERIAL EXPERIMENTS LAIN
colección de 6 vídeos
cada mes nuevo volumen
Selecta Visión
Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com
DYNAMIC IBERIA
OTAKU VISION
SERIAL EXPERIMENTS LAIN
1998 TRIANGLE STAFF/PIONER LDC
los derechos reservados

Minami 2000

CONTENIDO DEL CD



INTERNET



Era previsible que una empresa tan grande como Pioneer tuviera una notable presencia en la red, así que te hemos seleccionado las mejores páginas que sobre sus series hemos encontrado para que navegues off-line (sin conexión a Internet ni gasto de dinero).

VARIOS

Como cada mes, hemos incluido una serie de juegos, programas y complementos para que disfrutes como nadie con tu ordenador. Pieles para Winamp, temas de escritorio para Windows, iconos... ¡Todo lo que siempre has deseado de tus personajes y series favoritas y más!

MÚSICA

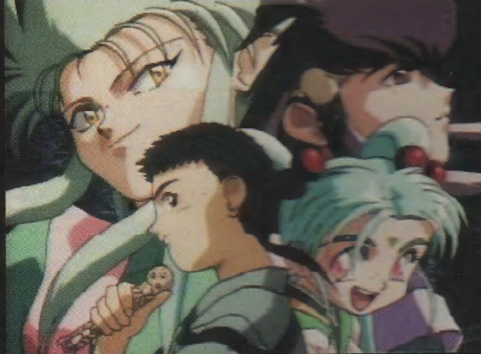
El gran número de series de Pioneer da lugar a que sean muchos y muy buenos los temas que acompañan a sus versiones animadas. Por eso te incluimos una variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.



IMÁGENES

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones de las series de Pioneer. Te incluimos imágenes de Serial Experiments Lain, Tenchi Muyo, El-Hazard, Armitage, Battle Athletes, Moldiver, Sol Bianca, Bubblegum Crisis, Nanako, Fushigi Yuugi... Para que puedas deleitarte una y otra vez con la enorme calidad de esta variada selección.





VÍDEOS

Y para terminar, una variadísima selección de increíbles vídeos, entre los que podrás encontrar escenas de Serial Experiments Lain, Tenchi Muyo, El-Hazard 2... ¡No te los pierdas!